Vol.2
2016
AUTUMN
@gamegene_books

GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する[ゲーム・ジーン]

巻頭特集
受け継がれる伝統！ 名作ゲーム最前線



イースVIII
-Lacrimosa of DANA-

■Neo ATLAS 1469

■バトルガレッガ Rev.2016

■WILD GUNS Reloaded

■プリンセスメーカー2リファイン

セガ3D復刻アーカイブス1・2・3 完結記念特集
●歴代タイトル3DS版ここがすごい！
●クリエイターが語る！「俺とセガ」

GAMEgene [ゲーム・ジーン]
Vol.2 2016 AUTUMN
巻頭特集 受け継がれる伝統！名作ゲーム最前線
セガ3D復刻アーカイブス1・2・3完結記念特集
徳間書店

GAME gene Vol.2 2016 AUTUMN 目次

遊びの遺伝子を覚醒する[ゲーム・ジーン]

CONTENTS

受け継がれる伝統!

1 名作ゲーム最前線

2 イースVIII -Lacrimosa of DANA-

18 Neo ATLAS 1469

24 バトルガレッガ Rev.2016

42 WILD GUNS Reloaded

52 プリンセスメーカー2 リファイン

58 セガ3D復刻アーカイブス1・2・3完結記念特集

97 セガハードウェア限定GOODSを手に入れよう

98 同人ゲーム応援団　ディスクリーチャーズ

104 アーケードゲームノスタルジー

生き様はゲームコーナーと共に。

108 「養老ランド」に行こう!

114 ゲームセンター探訪

122 おもちゃ屋さん探訪

124 ゲームあるある歴史旅

126 GM -genetic music-

132 美少女ゲーム非常事態宣言

134 ゲームオーバーガール

143 はじめから・つづきから

144 ゲーム書評

145 やさしい!!地獄ゲーム先生RETURNS

151 読者アンケート&プレゼント

巻頭特集

名作ゲーム最前線



名作最新作!!1
イースVIII
-Lacrimosa of DANA-



名作最新作!!2
Neo ATLAS 1469

2016年は歴史ある名作ゲームの最新作に恵まれた年だ。『イース』『ATLAS』の両シリーズはともに最新作が登場。根強い人気を誇る『バトルガレッガ』『ワイルドガンズ』『プリンセスメーカー2』は今の時代に即した新機能を搭載してリメイク作が登場した。作品に歴史があるほど、新作でもリメイクでもファンから求められる要望は高くなる。一方で新規プレイヤー層も開拓しなければならない。メーカーはどんな思いで挑んでいるのか!? 名作ゲームの最前線に突撃取材した!



名作大復活1
バトルガレッガ
Rev.2016



名作大復活2
WILD GUNS Reloaded



名作大復活3
プリンセスメーカー2
リファイン



日本ファルコム近藤社長に聞く
イースの作り方

イースⅧ -Lacrimosa of DANA-
（ラクリモサ・オブ・ダーナ）

Vita
■プレイステーションVita
■日本ファルコム
■2016年7月21日（発売中）
■パッケージ版:7344円（税込）
　ダウンロード版:6200円（税込）
■CERO B（12歳以上対象）

PS4
■プレイステーション4
■日本ファルコム
■2017年予定
■価格未定
■CERO審査予定

構成＝中村友次郎（フリーライター）

1987年にＰＣゲームとして第１作が発売されて以来、新作リリースやリメイクを着実に重ね、来年にはシリーズ開始30周年を迎える、日本ファルコムのアクションRPG『イース』シリーズ。

年代を重ねるごとに「半キャラずらし」が一世を風靡した2Dトップビューから、いわゆる2.5D的な俯瞰視点、フル3Dと表現やシステムを変えつつも、その時代ごとの「イースらしさ」を感じさせるシリーズ作品をリリースし続けている。

今回は最新作『イースⅧ -Lacrimosa of DANA-』のプレイステーション Vita版を7月に発売し、現在PS4版を開発中の日本ファルコムにて、同作のプロデューサーでもある近藤季洋社長にインタビュー。『イース』シリーズがどのようにして作られているのか、近藤社長ご自身の『イース』への思い入れ、そして気になるシリーズの今後についても伺った。



『イースⅧ -Lacrimosa of DANA-』の舞台は無人島。さまざまな地形のダイナミックなフィールドを、近作ではお馴染みとなった3人パーティで探索していく。



ボスとの戦闘も『イース』の醍醐味。本作では〝古代種〟と呼ばれる巨大生物がアドル達の前に立ち塞がる。画面全体を覆うかのように迫ってくる古代種とのバトルは圧巻。

地図埋めの楽しさがさらに洗練 〝村の発展〟も醍醐味の最新作

まずはインタビューの前に、『イース』シリーズ最新作『イースⅧ -Lacrimosa of DANA-』の概要と魅力を紹介していこう。

ナンバリングタイトルとしては8作目となる本作の舞台は無人島〝セイレン島〟。乗っていた船の沈没によりこの島に流れ着いた主人公のアドル＝クリスティン達は、同じように漂着したであろう他の乗客達を救出し、島からの脱出を模索するため島の探索を開始する。

戦闘システムは『イースSEVEN』以降の作品で採用されている3人パーティバトルを基本的に踏襲。同時に4つまでセットして使い分けられるスキルや、タイミングよくガード・回避を行うことでボーナス効果が発動するフラッシュガード・フラッシュムーブなどを駆使して戦っていく。

フィールド探索においては前作『イース セルセタの樹海』で導入された、踏破したフィールドがマップとして記録されていくシステムがさらに洗練。島全体を見渡す広域地図と、エリア分けされた各エリアの地図を切り替えることが可能になったほか、エリアごとに地図



アドルの夢に登場する少女ダーナと、彼女の体験を通して描かれる神秘的な世界。二人の主人公と二つの世界を行き来しながら壮大な物語が紡がれていく。

完成率が表示されたり、その時点では通行できない箇所なども自動的に記録されるなど、地図を埋めていく達成感やワクワク感を演出しつつ、探索の足がかりとしての実用性も高いシステムに仕上がっている。

本作ならではの新システムのひとつとしては、漂流者が集う〝漂流村〟の発展が挙げられる。ゲームを進めることで、救出された漂流者それぞれが持つ技能を活かした施設が充実していくほか、村人の数が増えることで、行く手を阻む障害物を処理して探索の道が開けるという要素も。また、ときおり村を襲ってくる魔物を退けるための〝迎撃戦〟では、村人達がさまざまなスキルでアドル達を助けてくれる。

〝古代種〟が跋扈する謎の島と
その先に待ち受ける神秘と浪漫に満ちた世界

島の探索を続けるアドル達は、巨大な爬虫類や鳥類、魚のような姿をした〝古代種〟と呼ばれる存在に遭遇。絶滅したはずの生物がなぜ存在するのかという謎に迫るとともに、漂流村にとっての大きな脅威である古代種へ、どう立ち向かっていくか探るのも冒険の目的となる。まともに戦えばあっという間に全滅してしまうような古代種から逃げる場面などもあり、非常にスリリングだ。

また、ある程度探索を進めるごとに、アドルは見知らぬ少女が現れる、見覚えのない世界の夢を見ることになる。ダーナと呼ばれる少女の夢は、セピア色の回想めいたものからやがて実在感のあるものへと変わっていき、ついには実際にプレイヤーがダーナを操作可能に。ダーナの行動がアドルの世界へ影響を及ぼし始める。

こうした要素が絡み合いながら迎えるゲーム後半は、いかにもイースらしい、神秘と浪漫に満ちた展開の連続だ。なかでもダーナとアドル、それぞれの世界がある意味で集束する場面は、シリーズ全体でも屈指の美しさと感動を誇る名場面であると感じさせられた。広大なフィールドに巨大な敵、スケールの大きいシナリオと、あらゆる意味でシリーズ最大のボリュームを誇るやり応え抜群の作品に仕上がっている。

なお本作は執筆時現在、Ｖｉｔａ版がリリースされ、ＰＳ４版が開発中。つい見とれてしまうような絶景や、画面全体を覆うかのように迫る古代種など、高解像度・大画面で映えそうな場面も多々あるため、ＰＳ４でプレイできるのが待ち遠しい作品だ。

『イースⅧ』プロデューサー兼メインシナリオライター

日本ファルコム

近藤季洋社長インタビュー!!

「イースらしさ」とは何か？　秘蔵の開発時キャラ資料、今後のシリーズ構想、幻の未発売タイトル、待望のPS4版『イースⅧ』まで、珠玉の秘話が満載!

取材＝中村友次郎（フリーライター）

Toshihiro Kondo



『イース』の楽しさは〝プチプチ潰し〟!? 〝受け継いだもの〟ゆえのせめぎ合いも

——『イースⅧ』など最新の『イース』作品は、グラフィックやシステムという面では昔の作品とは異なるものですが、そういった中で〝イースらしさ〟として意識されている点などをお聞かせください。

近藤　イースを作る時、必ず毎回開発チームに伝えることがあって。「まずはアクションだけでも遊び続けられるものにする」というのが1つあります。操作レスポンスであったりとか、敵を倒す爽快感……ファルコムの社内では「手触りがいい」という表現を使うのですが。僕はファルコムに入った時に、『イース』の楽しさというのは「プチプチを潰す楽しさ」なんだよと習ったんですね。あれって延々とやっちゃうでしょと。そういうものがきちんと根底にあって、そこにシナリオなどが乗っかれば面白いものになるよねと。『イース』の作り方というのは基本的に今もそれを踏襲しています。まずはやはり、夢中になれる気持ちのいいアクションを実現する。例えば『軌跡』シリーズなどはまずシナリオから考えるのですが、『イース』の場合はどちらかと言うとゲームとしての面白さみたいなものを、今回はこういう形にしましょう、というのがまずあって。そこから初めてシナリオはどういうのがいいかな、という手順でいつも進んでいるんですね。やはり3Dになれば、具体的な攻撃方法が〝半キャラずらし〟ではなくなりますし(笑)、実際に剣を振って敵を攻撃するというタイプのものに最近はなっていますが、イースらしさというのはもっと根源部分で、夢中になって〝プチプチ潰し〟をしたことであるとか、「ボスが強かったね」といったイメージ、最初に草原に出た時の感動であったりとか、音楽であったりとか。そういう所を大事にしながら、今のテイストを入れていくという手法でと考えています。

——まずアクションからということですが、シナリオ面に関しても〝イースらしさ〟というのは意識されているのでしょうか。

近藤　それはしていますね。僕の世代なんかは、フィーナとの別れであったりとかリリアとの出会いであったりとか、『イースⅠ・Ⅱ』当時のインパクトがあって。まずはアドルの一人称視点的なシナリオであるという所と、あとはやはり、〝痛さ〟とか〝切なさ〟みたいなものがあると思うんです。(1作の中で)出会いと別れのようなものがきちんと完結していたりといったフォーマットは、やはりイースら



パーティ制になって以降、パーティメンバーとの交流という形でキャラクターが描かれることも増えてきたアドル。多くの漂流者達と過ごす『イースⅧ』ではまた新たな一面も見せてくれる。

しさの1つなのではと捉えています。アドルが主人公である由来のようなものも、そこで成立していくと思うんですよ。そういう所は大事にしていますね。

あとは世界観の美しさ。映像的な美しさであったりとか、冒険する場所の魅力とでも言いますか。『イースⅠ・Ⅱ』だったら島があって嵐の結界があってダームの塔があってバギュバデットがあって、さあここを冒険するんだぞっていう。冒険へのワクワク感ドキドキ感……と言葉にしてしまうと陳腐なんですけど、そういうものをプレイしていて体感できるというのが、やはりイースらしいんじゃないかなと。アクションステージとしても面白そうで舞台設定としても魅力のあるものになるよう、毎回気を遣っていますね。

――アドルは直接台詞を喋らない主人公として描かれる作品も多かったと思いますが『イース セルセタの樹海』以降は選択肢という形で台詞が増えたように感じます。こういった演出の狙いをお聞かせください。

近藤　基本的には『イースⅠ』が出た当時から、アドルはプレイヤー(の分身)であり、アドルの主観はプレイヤーの主観なので、冒険の世界へ旅に出てプレイヤーが自分で持った感想を大事にしてほしいなという所に気を遣っていまして。とはいっても、実は『イースⅠ』の時代から喋ってはいるんですよね。どういう時に喋っているかというと、「ここは重要で、ぶれさせることはできない」という所なんです。フィーナとの別れの時に「フィーナ…」と一言だけ喋ったりとか。また『イースⅢ』ではアドル自身が自分の冒険に対するスタンスであるとか行動に対して結構後悔するようなシーンがあるんですが、そこでは自分が正しいのかどうかということを喋ったり。選択肢はパーティ制にしてからなんですよ。アドルと周りの人間とのやり取りが昔よりずっと増えていて、そういう中でこちら側が用意したアドルの感情だけを一方的に流していくというのが、効果的な場合とそうじゃない場合があるんです。そこはやはりプレイヤーの主観を大事にしたいので、それを表す表現として選択肢を表示させてもらっています。

――『イースⅧ』では選んだ台詞をアドルがボイスで喋るシーンがあったのが印象的です。

近藤　あそこはアドルが喋らないとても変なシーンになってしまうんですよ。アドルがみんなに呼びかけて、みんなが「おう！」とか気勢を上げるところで、無口でパクパクやってから「おう！」となると、ここはどう考えてもおかしいだろうと。でも、声を当ててもいい



キャラクターデザイン資料①

アドル=クリスティン

『イースⅧ』のキャラクターデザイン初期案を、実際にゲーム化されたイラストと合わせてご紹介。アドルは既に築き上げられたイメージがあるためか、初期からデザインは固まっていたようだ。

初期案



かというのは僕らもものすごく悩んだんですよ。ただ（声を）録ってみて当ててみたら、ここはやっぱりあった方がいいだろうと。「急にアドルが喋った」ってびっくりするんですけど（笑）、でも「（声が付いて）良かったね」というような所に落とし込めたので、今回はその辺は割り切って声を当てさせていただいています。

――非常に考えられた上の演出なのですね。

近藤　自分達が（シリーズ立ち上げから）作ったものだったら、実はここまで考えなかったかもしれないんですが（笑）、受け継いだものなのでやはり気を遣いますね。リスペクトもありますし、古参ユーザーさん達の思惑はどうだろうとか、でも新しい人達が見た場合はどうだろうとか。そういうせめぎ合いの中で考えることは『軌跡』シリーズより多いかもしれません。

社長みずからメインシナリオを担当 「一人一職種ってまずないんですよ」

――『イースⅧ』のスタッフロールでは、近藤社長はプロデューサーの他にシナリオ担当の一人としてもクレジットされていますが、どのあたりをご担当されたのでしょうか。

近藤　基本的には、誰もが必ず見るイベント

シーンですね。社内ではメインシナリオと呼んでいますが、そのあたりは9割以上を自分が担当しています。特に前作から今作の間には『軌跡』シリーズが2本と『東京ザナドゥ』を挟んでいて、主力のライター達はそちらにかかりきりだったんですよ。とはいえその間も『イース』もきちんと開発を進めないといけないので、それなら自分が書くよと、『東京ザナドゥ』や『軌跡』シリーズをプロデュースしつつ、その傍らでちょっとずつ書き溜めていったものなんですね。結果として振り返ってみたら、9割以上自分が書いてたっていうだけなんですけど。

——前作『イース セルセタの樹海』も同様だったのでしょうか。

近藤　『セルセタの樹海』も同じような感じですね。『セルセタの樹海』と今回がたまたまそうだったという話ですが。その前は、『軌跡』シリーズを担当している人間と分担して交互にやっていましたが、色んな事情があって同時に進めないといけないという中で、分担してるだけなんです。

——社長業とプロデューサーをされながらシナリオもそこまで書かれていたとは……。

近藤　僕は元々シナリオライターなので、シナリオを書くこと自体は全然珍しいことじゃないんです(笑)。ファルコムは一人一職種ってまずないんですよ。プログラマーもプログラムをしているだけではなくて、ゲームデザインに大きく絡んでいたりとかバランスチューニングをしていたりとか。グラフィックデザインも、モデルだけとかモーションだけというのはほとんどなくて、何でもやる、ということでやっているので。だから自分も珍しいことではなくて、ファルコム社内では皆、当たり前だと思ってます(笑)。

——それは近藤様が社長になられてから？

近藤　昔からずっとそうです。だから少人数でRPGが作れるという所もあります。その反面、弱点ももちろんあるんですけどね。本当に専門でそれだけに特化してきた人と比べれば、やっぱり若干落ちるところもあるので。でも全員が全員、ゲームのことをきちんと考えられるチームを組めるという意味では、まあ昔ながらのゲーム作りですよね。ファルコムも昔はグラフィックデザインの中で仕事が一番早く終わった人がシナリオを書くっていうルールだったらしいですよ(笑)。その頃を引き継いでいると考えていただければと思います。

——最近の大規模化した開発現場ではあまり見ないスタイルかもしれませんね。

近藤　そうですね。ただそれがうらやましいって思う時もありますよ(笑)。

——だからこそ内容に一体感のあるようなゲームが作れるのかなと感じます。

近藤　とくに『イース』はシステムと物語が緻密に絡み合っているので、シナリオを先に決めるとか、システムだけを先に決めるのは難しくて、並行して進めていかないと決まらないんですね。今回の世界観とゲームシステムもそうですし、それから『セルセタの樹海』でも顕著です。その辺をやるには、やはり今のメンバーが向いているかなと思うんですよね。僕はゲームを考える時に、「こういうゲームを作りたい」という理念のようなものはもちろんあるのですが、社長という立場もあって、どちらかと言うとメンバーを見て、「このメンバーだったらこういうものを作ったらいいものが作れそうだな」と、メンバーに合ったゲームを考えることが多いんですね。『イース』の今のシステムなども、そういったものをみんなにまず提案するという所から始めています。

フィーナは永遠のヒロイン？ “ヒロインの復権”を目指した『イースⅧ』

——『イース』シリーズの中で近藤社長がプレ

イースの作り方 ～企画編～

『イース』シリーズの企画はどのように固まっていくのだろうか。今回のインタビューに際し、これまでの『イース』シリーズの制作資料を見せていただくことができた。その場にある中では特に古い部類に入るイースⅥの資料には、実際の完成版のゲームとは異なるストーリーや設定の企画が多数ファイリングされていた。

近藤　シナリオチームでコンペをして企画を出していた時期がありまして。イースⅥの時は6～7案出したんです。僕らもすごくプレッシャーがあったんですよ。というのも、まずイースⅠ・Ⅱのリメイク（イースエターナル、イースⅡエターナル）をやって、実は会社から、次はイースⅢエターナルを作るように言われたんですが、「いや、完全新作でイースⅥをやらせてほしい」という話を、僕らから会社に対して初めてしたんですね。そこでどういうものが考えられるか。やはりイースⅠからイースⅤと、既に先輩達が作ったものを必ず超えるものを考えないといけない。それでいくつか案を出して、ゲーム化されたのは（ファイル内のひとつの企画を指して）、この「拓かれし海の果て」（イースⅥ原題）でした。「アルタゴの五大竜」（イースSEVEN原題）も、このときに出ていた企画です。その他に考えた企画も、一部は『軌跡』シリーズに使われたりとか、このときに未使用となった企画がベースになってイースⅧになったりしています。もしかしたら今後のイースⅨなどに繋がっていくものもこういう蓄積をもとにして出てくるかもしれません。もう10年くらい前に考えたものが温められて、後に製品になったりすることがあります。

ここにある企画書は僕らの世代が作ったものですが、先輩達が残していったものもたくさんあります。「ファルコムらしさ」って言葉で言おうとしても何と言えばいいのかわからないのですが、何となく、それぞれのタイトルごとに連綿と受け継がれていったものがあると思うんです。

企画書を拝見していくと、文字量の多さに圧倒される。キャラクターのスケッチもあるものの、圧倒的に文字資料が多い。

近藤　グラフィックデザインの案について、まずはテキストで出してもらいます。最初は絵描きですら字です。字で考えた時にパっと情景が浮かんで「あ、いいね」となれば失敗が少ないので。最初はテキストコンテで、それを経てようやくある程度のデザインラインに入ります。テキストで出たアイデアに沿って図式化し始めていくんです。

こうしてキャラクターの設定などをデザインに起こしていき、さらには技術的な設計も詰めていくという作業までを、「だいたい3～4人でやるんですよ」とのこと。最終的な開発メンバーは20人以上になるが、まずはミニマムにスタートして、ある程度形になった所で人を入れていくのだという。『軌跡』シリーズが、早い段階から多くのスタッフが動くのとは対照的なのだそうだ。「チームの性格もありますけどね」とのこと。

POINT

- イースの企画は、文字が中心。
- アイデア出しの段階では絵や図版に頼らない。
- 使われなかった企画案も保管し、新作企画時にスタッフが共有していく。
- 設定や設計の基礎は少人数で固めてから動く

イヤーとして思い入れのある作品があればプレイ体験と思い出をお聞かせください。

近藤　一番最初にイースを遊んだのは、PC-88版の『イースⅢ』だったんですよ。パソコンなんて全然持ってなかったんですけど、友人の家でプレイさせてもらったんです。すごく緻密なドットのグラフィックが綺麗だなっていうことと、音が凄いなというのと、あとは難しいなと（笑）思ったのをよく覚えています。その時はそのまま続けてプレイはしなかったのですが、1年後にファミコンの『イースⅡ』を買いまして。豊田市に住んでいたのですが、トヨタ自動車の生協に行ったらファミコンの安売りをしてて、イラストに惹かれてパッケ買いしたんですよ（笑）。『イースⅡ』は物語の途中から始まりますが子供だったのであまり気にせず普通にプレイしてクリアしたのですが、謎解きはやはり難しいじゃないですか。でも『イース』ってきちんと解けるようには考えられていて。謎を解いて先に進む時の爽快感みたいなものはものすごくよく覚えてますね。

　そういった2つの〝イースの原体験〟があって、高校生になってから初めて『イースⅠ・Ⅱ』をPCエンジンで通しでプレイしたんですよ。PCエンジンは当時ものすごく話題になってましたし、ゲームも売り切れるので、初めてゲームを予約したのが『イースⅠ・Ⅱ』でした（※注：PCエンジン版『イースⅠ・Ⅱ』は89年発売で90年発売のファミコン版『Ⅱ』より前の発売だが、近藤社長が予約購入されたのは94年に再販された『イースⅠ・Ⅱ 名作復刻版』と思われる）。そこで初めてきちんと最初からのストーリーを知って、ああ、こんなにいいお話だったんだというのと、アクションと謎解きの設計もよくできてるなと思いました。それ以前にもPCショップでリリアが振り向くのを見て「すげぇ」って思ったり、パッケージを見たり、思い出してみると引っかかってはいたんですよ。それが『イース』だと認識はしていなかったのですが、引っかかって目が行っていたのはよく覚えているので、縁があったのかもしれないですね。

――『イース』シリーズの中で、特に思い入れのあるヒロインをお聞かせください。

近藤　一番インパクトがあったのはやっぱりフィーナですね。未だにアドルとヒロインを結ばせられないのはやっぱり、アドルはフィーナに操を立てている気がして（笑）。ユーザーさんも恐らくそういうところがあるんじゃないかなと思うんですよね。フィーナが居るから軽々しくそっちに行けないんだ、というのが根底にあって。その割には毎回「今回の現地妻」みたいなことを言われて、はやし立てられてますけど（笑）。そう言っている人達もどこかでやっぱり心の中にフィーナがいて、アドルの転々としていく所というのは納得してるんじゃないかなと思っているんです。ただ新規のユーザーさんから見たらわからない部分なので、アドルがフィーナにまだまだ気を遣っているという表現をどこまでするのか、いつも難しいんです。

　だから結末としてはやはり、必ず最後はヒロインとの別れがあるじゃないですか。色々な形がありますけど。その中でどうしても僕の中で、フィーナがちらつくんですよね。それだけアドルとフィーナの最後のシーンというのが衝撃的だったし切なかったし、今もずっと、焼き付いてるというか。離れないですよね、心の中から。一時期はリリアの方が好きだったんですよ、見た目で（笑）。でも歳を取ってくるとやっぱりフィーナだよなってなりますよね（笑）。今回（『イースⅧ』）はだから、フィーナを超えたいって気持ちはあったんですよね、ダーナで。「ヒロインの復権」というのを最初にずっと言っていまして。だから動かして、半分主人公のように表現すれば、今までのヒロインよりはずっと描けることも広がる



キャラクターデザイン資料②
ダーナ

最終的にゲーム化された設定とは全く異なる、人魚のような姿のキャラクターデザインがあったことに驚かされるダーナ。設定を模索しつつデザインを進められたことがうかがえる。



し、変わってくるだろうと、そういう気持ちでダーナというキャラクターを作っていったんですけれど。でも、思い出の中にはなかなか勝てないですね（笑）。超えたって言ってくださるユーザーさんも結構いらっしゃったんですけども。自分の中では、うーん、良くて五分五分かなっていう（笑）。

―そこはやはり、ご自身の作られたキャラクターと自分の原体験みたいな所だと……。

近藤　やっぱり全然違いますね。原体験の方がどうしても補正がかかってる分、強いですよね（笑）。

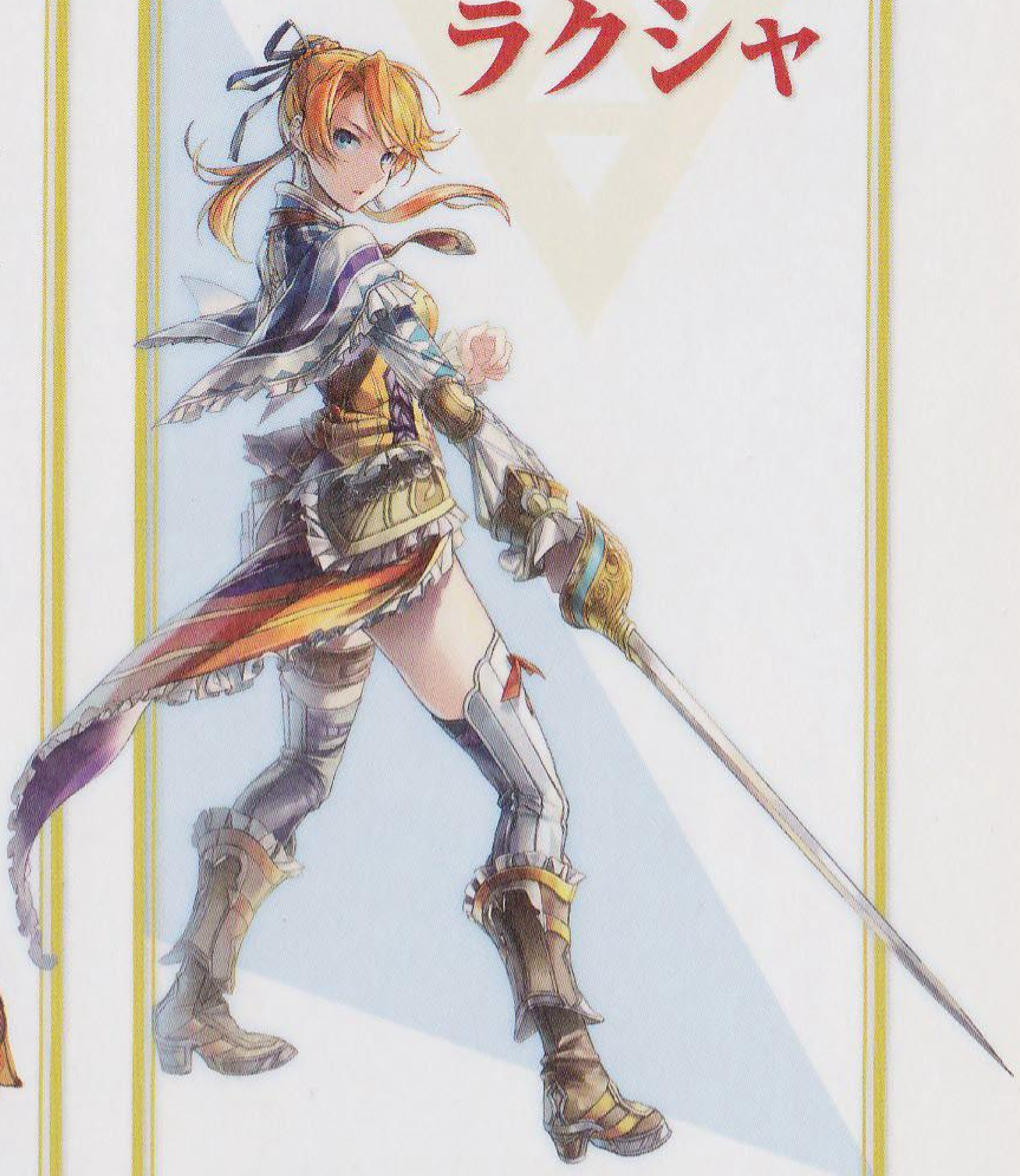
ロムン帝国は？　有翼人は？ 『イース』シリーズの今後に迫る

―『イースⅧ』の各漂流者との個別イベントなどを見ると、そろそろロムン帝国編が来るのではという印象もあります。名前は前々から挙がっており、シリーズファンも待望の舞台かと思いますが、いかがでしょうか。

近藤　色んなアプローチの仕方があると思います。いつかやらないといけないけど、どうしよう？と思っているのが1つはロムン帝国編。それからアトラス大陸編というのもあって（笑）。この2つは（題材として）ちょっと大きくて、実は社内でも「いつ誰がやるん

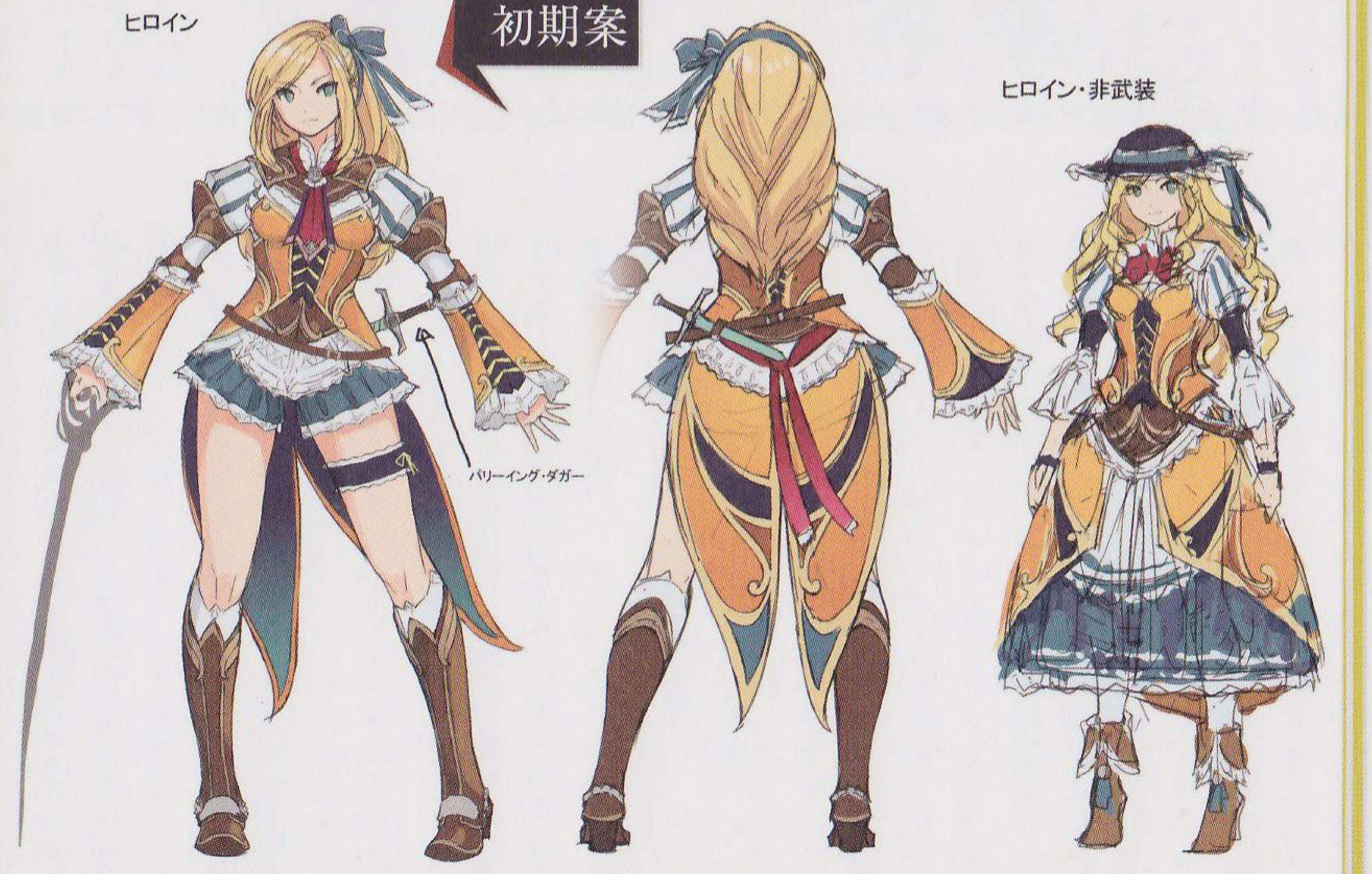
キャラクターデザイン資料③

ラクシャ



髪型の違いにより受ける印象がだいぶ変わる。初期案はお嬢様らしさをより強く感じるかも？

初期案



キャラクターデザイン資料④

リコッタ

リコッタは初期案の段階でほぼ、実際のゲームイラストに近いデザインのようだ。



初期案

だろう」という感じになってるんですけれども。ロムン帝国は僕らもどんな国かわからないんですよ（笑）。だからちょっとずつ周りを固めていくというやり方で情報を出しているというのはありますね。国土がものすごく広い国なので、どこに行ってもロムン帝国はロムン帝国なんですが、ただやはり皆さんが期待されているのは中枢部分の帝都あたりかなと。いずれどこかでそれは描きたいなと思っています。ただそれ以外にもやはり、まだ全く描いてない地域もやっていきたいなっていうのもあって、毎回毎回、いい意味で悩んでますね（笑）。あの時代、ロムン帝国は大陸でどこに行っても勢力として出てきて、時には敵対勢力として、時には味方として描かれたりとか、設定としては少しずつ深くなっているので、どこかでまとまった段階できちんと中を描きたいです。ただ、ベテランの冒険家になったアドルじゃないと対応できないような大事件を起こさないといけないんじゃないかというのもあるんですよね。

　それとロムン帝国編が難しいのは、アドルはやっぱり冒険家なので、ロムン帝国の中でアドルの興味を惹くようなものをきちんと設定できるかどうかなんですよ（笑）。よくシナリオライターの間でコンペとしてロムン帝国編を挙げてくると、結構政治絡みの話になってしまうんですよ。勢力がどうなっているかとか、どんな人物が出てくるかって。みんな必ず元老院を出したがるし（笑）。そこにアドルの出番はあるのかって話になってくるんです。ただそういうものが蠢いている中で、舞台としてアドルの興味を惹くものがあって、それに挑んで行くということをきちっと設定できれば、ぜひそれはロムン帝国でやりたいなと考えています。アドルはやっぱり冒険する場所、舞台とセットなんですよね。そうすると帝都の地下に何かあるのかなとか、そういうことにはなっていくんでしょうけれど。

――確かに都市アドベンチャー的なものも面白そうですが、アドルの冒険の舞台としては難しそうではありますね。

近藤　そうですね。ただロムン帝国も帝都があって、その版図が広がっていて。セルセタのような属州的な部分もあれば、直轄地的なものもあって、そういう所を煮詰めていくと、色んな設定の冒険の舞台をどんどん作って行けると思うんですね。そういう所から固めていくっていうのもいいよねって話もしています。

――リメイクを除く最新2作品である『イースSEVEN』『イースⅧ』では、それ以前の作品の重要設定と言える有翼人とは別系等と思われる神秘的な世界観が描かれましたが、今後、有翼人にまつわる物語が再び描かれることもあるのでしょうか。

近藤　単刀直入に言ってしまうと「ある」とは思います。元々エレシア大陸の設定自体は、西方から渡ってきた有翼人が人々を束ねて各地で国を作ったという所から文明が始まったということになっていますが、設定としてはその前から、現地の土着の神のようなものもあったということになっているんですよ。（『イースSEVEN』の）五大竜とか（『イースⅧ』の）マイアとかはどちらかと言うとそういうもので。そういう土台がある所に、大きな力を持った有翼人達が来て、そこに新たなものを持ち込んで有翼人達の文明をもとにした人間達の文明が広がっていったということになっています。だから各地にあるものって、有翼人由来のものと、土着の神々由来のものとに別れていると思うんですね。渡ってきた有翼人の話は全部終わってしまっていますので、新たな有翼人が現れてきて……というのはなかなか無いとは思いますが、その周りで設定された色々なものがあります。例えば神様の技術を奪ってしまった人間達、闇の一族の設定であるとか。『セルセタの樹海』でもある程度



毎回、神秘的な世界観でプレイヤーを引き込む『イース』シリーズ。『イースⅧ』では有翼人の残したものとは異なる、とある文明の謎を追うこととなった。

描きましたが、ああいった人達がまだ他にも居るかもしれないし、そういったものから影響を受けた何かが、アドルの冒険の舞台として登場してくるということは今後多いにあり得ると思っています。

――では、有翼人が直接出てくることはもうないのでしょうか？

近藤　有翼人が直接出てくるとしたら、もうアトラス大陸編になるんじゃないかなと(笑)。でもアトラス大陸って、アドルが本当に行ったのかどうかすらもよくわからないんですよね。

――予定としてアトラス大陸編はあると？

近藤　いつかはあるのかな、というくらいですが(笑)。

――リメイク作品の評価も高いシリーズかと思いますが、今後、リメイク版を出したい作品などはありますか？　例えば『イースⅤ』はファルコムからはまだ一度もリメイクされていないと思いますが……。

近藤　『Ⅴ』もやりたいなと思って、何度も考えてはいるのですが。いずれきちんとどこかで出したいなと思っています。あとは今回無人島を作ってみて、『イースⅠ・Ⅱ』をフル3Dで作れるのでは？　と思いました。ファルコムが現在持つ最高の技術と最高のグラフィックで『イースⅠ・Ⅱ』を作りたいです。今作るなら全然違うものになると思いますが、それはやり応えのあることだと感じています。アドベンチャーの部分を強化しようとかね。そんなにアイテムの数はたくさん出てこないけど、持ってるアイテムの汎用性をぐっと引き上げて。ハンマーを持っていたら柱だけじゃなくて色んなものを壊せたりとか。あと個人的には『イースⅥ』ですね。制作の都合で実現していないシーン、カットしてしまったものがあるんですよ。その辺なんかはちゃんとやり直したいなって実は思ってるんですけれど。

――例えばですが、『イースSEVEN』をリメイクするなら、設定的に『イースⅧ』の某キャラクターが再登場する可能性も……？

近藤　そういうフィードバックはあってもいいかもしれませんね。あとは今後新作が出た時に、キャラクターの再登場も多少あるかもしれません。ただ『イース』はなるべく一作品で完結させたいって気持ちもあるんです。あまり前作のものを持ち込みすぎてしまうと新しくプレイした方達がなかなか入りづらいなという風になってしまうので。その辺は『軌跡』シリーズよりずっと気を遣っています。そういう所も考えながら、来年『イース』シリーズ30周年になりますが、今後も40年50年と続

けていければいいなと。

――ずっと作り続けてほしいですね。

近藤　僕としてはそろそろ次の世代が作る『イース』を見たいですね（笑）。

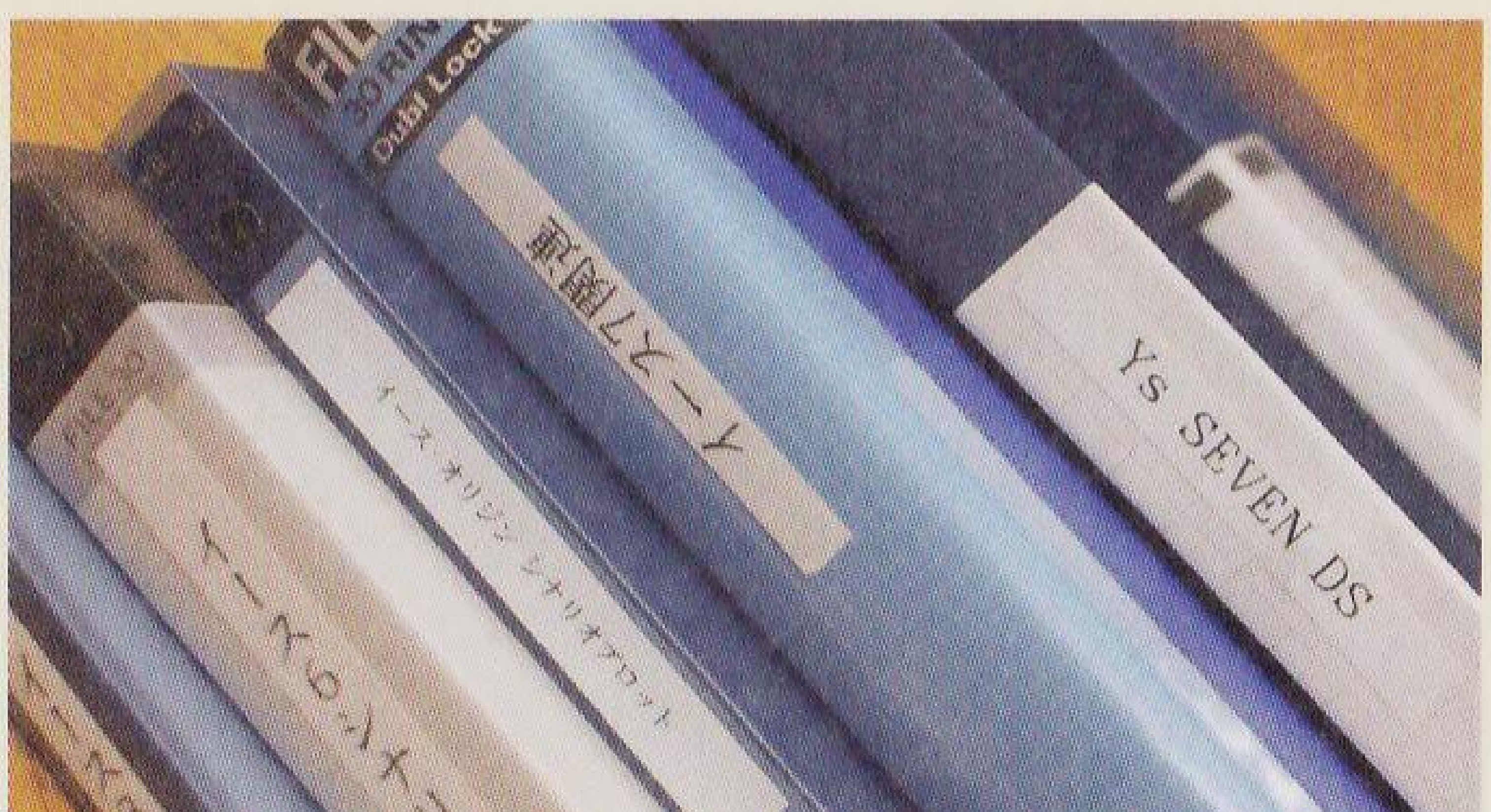
――最後に、PC時代からのファルコムを知っているような往年のプレイヤーに向けてメッセージをお願いします。

近藤　始めの話と重複してしまうんですが、『イース』シリーズというのは『軌跡』シリーズと違って僕らが始めたものではなく、受け継いだものなんですね。だからとても大事にしないといけないものがあると考えています。旧来の『イース』の手触りの良さであるとか、みんなが熱中したのは何でだったんだろうというのを、毎回新作を出す時にもう1回、必ずそこから、という形になっているんですね。逆にそれが守られていれば、イースらしいと受け取ってもらえるというのが『イースⅥ』以降わかってきているので、今後もイースらしさの本質部分を大事にしつつ、それぞれの時代に合った『イース』を模索していければ、『イース』というのはいくらでも作り続けられるんじゃないかなと思っています。そういう意味では『軌跡』シリーズ以上に柔軟なタイトルなんですよ。毎回考えていて僕らも楽しいですし。お客さんに喜んでもらえる限りは今後もどんどん、時代に合った『イース』を意識しながら作り続けたいと思っていますので、ぜひ楽しみにお待ちいただければと思います。

幻のニンテンドーDS版『イースSEVEN』は何とコマンドバトルだった!?

取材中に目にした『イース』シリーズの企画ファイルの中で特に目を引いたのは、Ys SEVEN DSと書かれたもの。PSPで発売された『イースSEVEN』をDS向けにリメイクする企画があったという。

このDS版のシステムは、何とコマンドバトル。と言っても「戦う」などのコマンドを選ぶのではなく、タッチペンで実際に斬りつけたりなどしつつリアルタイムで進行するものだったのだそうだ。PSP版のようなアクションをマシンスペックと解像度の異なるDSへそのまま持ち込んで、『イース』として納得の行くものになるだろうか、という疑問から始まり、そこで従来のアクションではなくタッチパネルを活かして、「アクションをしているようなコマンドバトルはできないか？」というコンセプトで、別の方法でイースらしさを追求するものになったという。近藤社長によると、「今ならもしかしたらスマホ用などで実現できるかもしれないし、今後実現する可能性はあるかもしれないですね」とのこと。



ファイルの中にはDS版の画面構成のイメージ図なども含まれていたのだが……今回公開できるのはファイルの表紙まで。いつかアイデアの実現する日が来るのかもしれない。

日本ファルコム近藤社長が、さらに語る！

『イースⅧ』PS4版はこうなる！

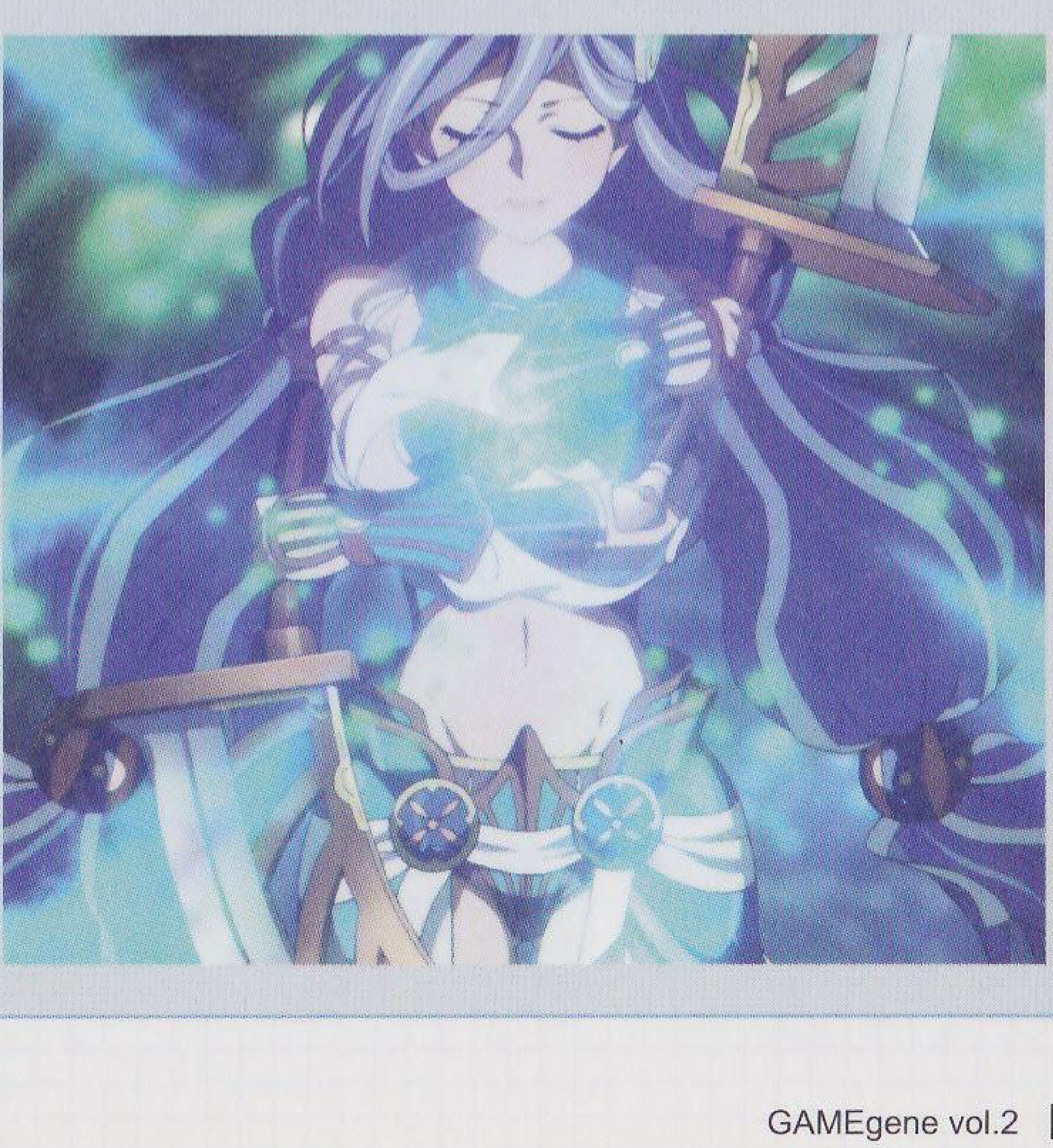
今回のインタビューでは、2017年の発売に向けて現在開発が進められている『イースⅧ』のPS4版についても、実機でのプレイを見せていただきながら、近藤社長から話を伺った。開発中であるためゲーム画面の公開はしばらく先との事だが、コメントの数々からぜひ期待と想像をふくらませてほしい。

――『イースⅧ』PS4版の内容自体はVita版と同様でしょうか。それとも追加要素を含むものになるのでしょうか。

近藤　最初はベタ移植のつもりだったのですが、（Vita版を）終えてみてやっぱり色んな課題も出て来ましたし、非常にいい評価を頂いたのですが（メディアの）容量的に諦めたものもあったんですよ。PS4版はメディアにゆとりがあるので、諦めたものを導入しようかなという形で開発を進めています。どちらかと言うと『イース』はやはりアクションゲームなので、アクションゲームの要素をもう少し追加しています。その過程でシナリオもちょっと追加されたりはしているのですが。その辺をぜひ楽しみにしていただければと思います。元々PS4版とVita版は同時に開発していたのですが、開発していく中でやはりVitaとPS4のスペック差がかなりありまして。開発を進めていく中で、同じものでいいのかという話になってしまって。やはりグラフィックなどをPS4にきちんと即した綺麗なものにしたいというのもあり、『軌跡』シリーズや『東京ザナドゥ』など色んなものと並行して進めていたので、両方はいっぺんには無理だねという話になったんです。

　その中で、お客さんがたくさんいらっしゃるVita版の方を先に出させていただいて、PS4版は後から、PS4のユーザーさん達も満足していただけるものをやりましょう、ということになりました。

――PS4版ではシステムの追加もあるのでしょうか。



近藤　一部ありますね。全く違うアクションを楽しめるような要素もあります。

――『東京ザナドゥ』（Vita）から『東京ザナドゥ eX+』（PS4）では、ロード時間が劇的に短縮されていました。『イースⅧ』のPS4版でも同様の短縮が期待できますでしょうか。

近藤　その辺も期待していただけると。（『東京ザナドゥ eX+』と）同じくらいの速さになります。PS4版ではローディングが速くなって、（ロード中に表示される）TIPSが

読めないというのが今困っていて、TIPSのために時間を延ばすかという話も出たのですが、それも本末転倒だろうと、未だに結論が出ていないところなのですが。あのTIPSが良かったという声も頂いているので……。(Vita版では)ある程度のローディング時間が見込まれていたので、ああいう形で時間を潰していただければと、TIPSは全部自分で書きました。

――Vita版では、同じエリア内のマップがもう少しシームレスに繋がっているといいなと感じた場面もあったのですが、PS4版ではどうなりますでしょうか。

近藤　一部シームレスにはします。特に漂流村などはシームレスにできる構造なので、そのままシームレスにできればいいかなと。外のマップは構造的にきちんと繋がっていない所もあったりして、簡単にはシームレスにはできないので、その辺は今から検討していくという感じになりますね。漂流村については、村が発展していくと、ポリゴン数も発展していくんですよ(笑)。イベントシーンが重くなったりまともに歩けなくなってしまうので、どうしても細かく区切るしかなかったのが(Vita版の)悔しい部分ではありましたね。

――PS4版は2017年予定とありますが、2017年のいつ頃になりそうでしょうか。

近藤　夏より前には発売したいと思っています。

――実際に作品を開発・リリースされて、PS4というプラットフォームにはどういった手応えを感じていらっしゃいますか。

近藤　楽ですね、やっぱり(笑)。ずっとローディングと、ボリュームというかデータの制限に悩まされてきてましたので。特に『イースⅧ』はマップのデータ量が大きくて、Vitaカードの容量をいっぱいいっぱいまで使っているんですよ。それでやりきれなかった部分もありますし。あとは単純に処理速度の速いマシンなので、Vitaなどはローディングのため最適化に時間かけないといけないのですが、そういう所にあまり時間をかけずに、ゲームの中身を詰める方に時間を割けるじゃないですか。そういう意味ではゲーム作りをしていて楽しいですし、グラフィックデザイナーなどもポリゴン数の制限がVitaの時には非常に厳しかったものが、綺麗なものを作ってそのまま表示できるということに非常にやりがいを感じているみたいで。スタッフのモチベーションが高いんですよ。

これだけマシンの動作環境を気にしないで作れるのはPC以来なんですよ(笑)。僕らは(コンシューマーへ移行してからは)ずっとPSPとVitaで開発していて。PS3でも開発しましたが、PS3はPS3で独特の癖があるマシンだったので、やりづらさみたいなものはあったんですね。PS4はパソコンゲームを作っていた時の感覚に近くて、ベテランにとっては非常にやりやすいです。

実際にデモプレイを見ると、高解像度化で全体的な画質が向上しているのはもちろん、Vita版と比べると地面に生い茂る植物の密度も濃く、無人島らしい描き込みが増しているのも印象的。ライティングもPS4用に開発し直したものを使っているという。キャラクターもモデリングし直されており、ポリゴン数は倍近くになっているとのこと。また、デモプレイは2K画質で行われたが、4K対応もしているという。そのほか、Vita版ではマップ切り替えが発生していた漂流村は、上の方へシームレスに移動できることも確認できた。

2017年、歴代シリーズで最も美麗なグラフィックを誇る『イース』が誕生することになりそうだ。



世界地図シミュレーションが17年ぶりに復活

Neo ATLAS 1469


執事ミゲル

Neo ATLAS 1469（ネオアトラス）

Vita

- ■プレイステーション Vita
- ■発売:スタジオアートディンク
  企画・開発:アートディンク
- ■2016年10月27日(発売中)
- ■パッケージ版:7344円(税込)
  ダウンロード版:6800円(税込)
- ■CERO A(全年齢対象)

大航海時代を舞台に、探検船を派遣して自分だけの世界地図を作り上げる、オンリーワンのシミュレーションがついに復活を遂げた!

構成＝箭本進一(フリーライター)

カオスに満ちた大航海時代 自分だけの地図を作り出せ!

本作の舞台となる15世紀は、迷信の闇と、科学の光が入り乱れる時代。「海の魔物」や「黄金の国」といった、荒唐無稽なおとぎ話が信じられる一方、世界の秘密を解き明かそうとする人々が海へと繰り出した、大いなるロマンの日々であったのです。

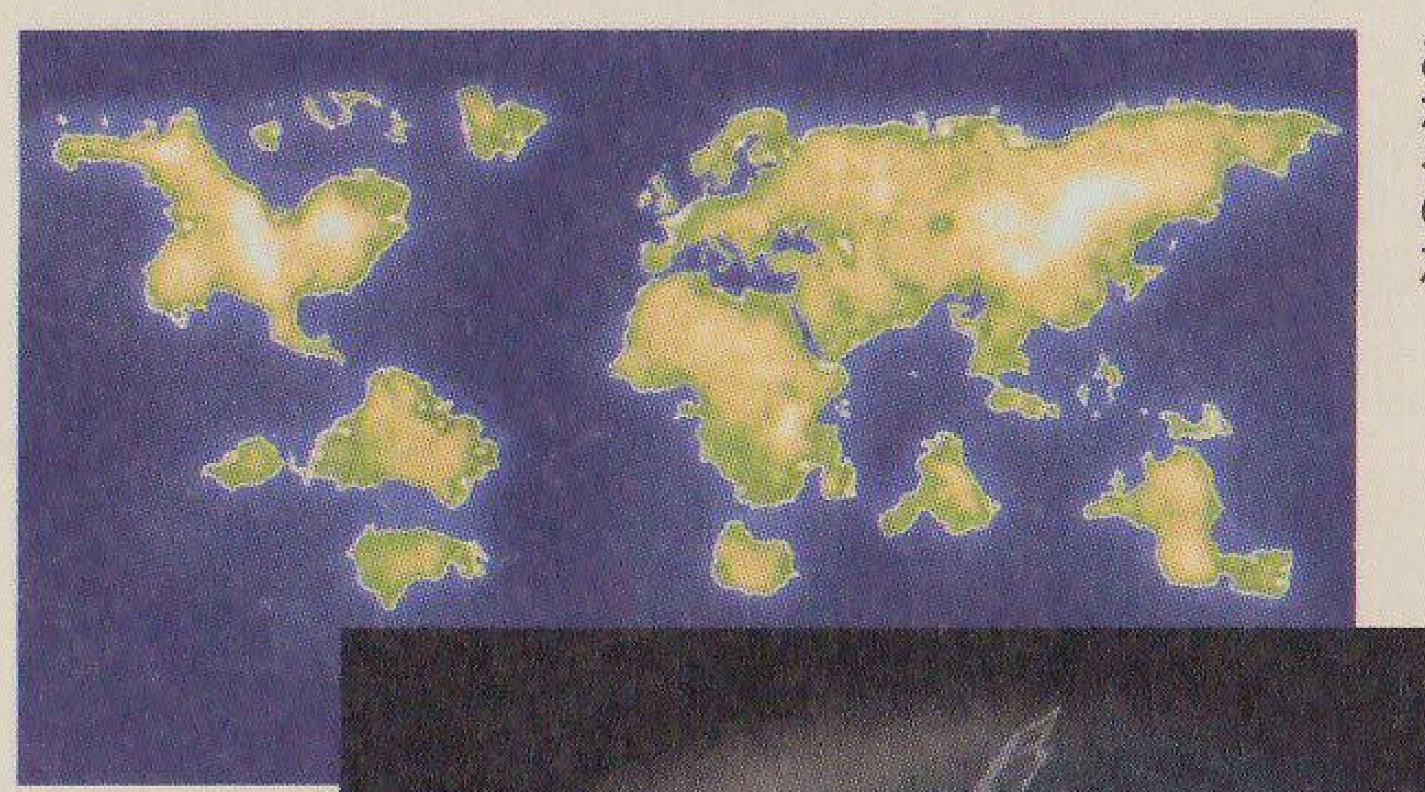
そんな大航海時代の気分に浸れるのが、『Neo ATLAS 1469』。プレイヤーはポルトガルの商人となって、未踏の世界に探検船を派遣し、世界地図を作り上げていきます。

本作の世界地図は、我々がよく知るものではありません。地形や都市・産物の配置は、探検する度にランダムで生成されていくからです。未知の霧に包まれた地域に探検船を送ると、提督が報告を携えて帰ってきますが、そこにあるのは、本当の意味で未知の世界。例えば、日本が大陸と地続きになっていたりもするのです。

ここで面白いのが、探検船からもたらされる報告を「信じる」か「信じない」かの判断がプレイヤーに委ねられているところ。報告を信じると新たな地図が書き込まれ、信じないと未知のまま。同じ場所に再び探検船を送ると、

船団を派遣し、世界地図を作れ

プレイヤーの任務は、世界地図を作り上げること。雲に包まれた未踏破地域には海賊や魔物が潜むが、スパイスをはじめとした特産物を貿易すれば巨万の富を築ける。探検と貿易の二本柱と聞くと難しそうだが、チュートリアルも充実していて安心。



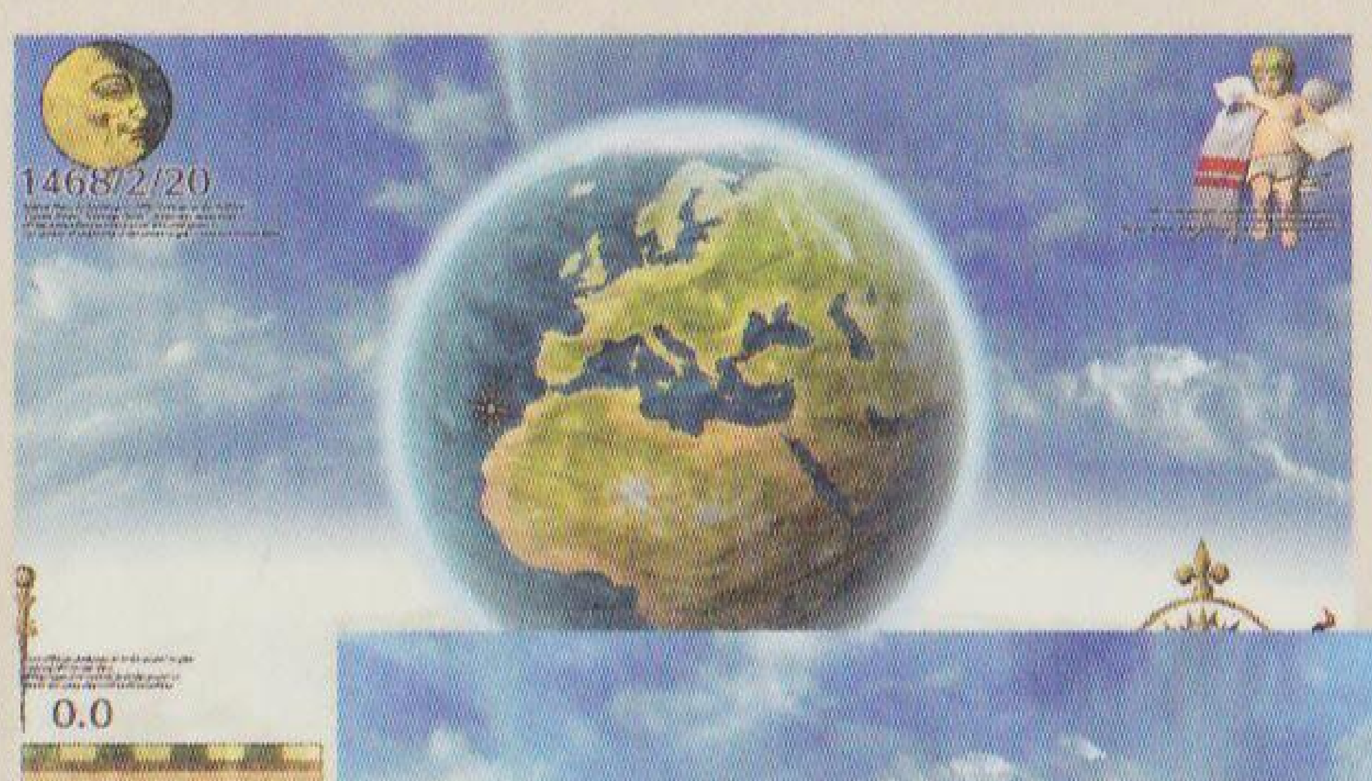
本作の地形はランダムで生成されるため、どこか奇妙な地図ができあがるのだ。



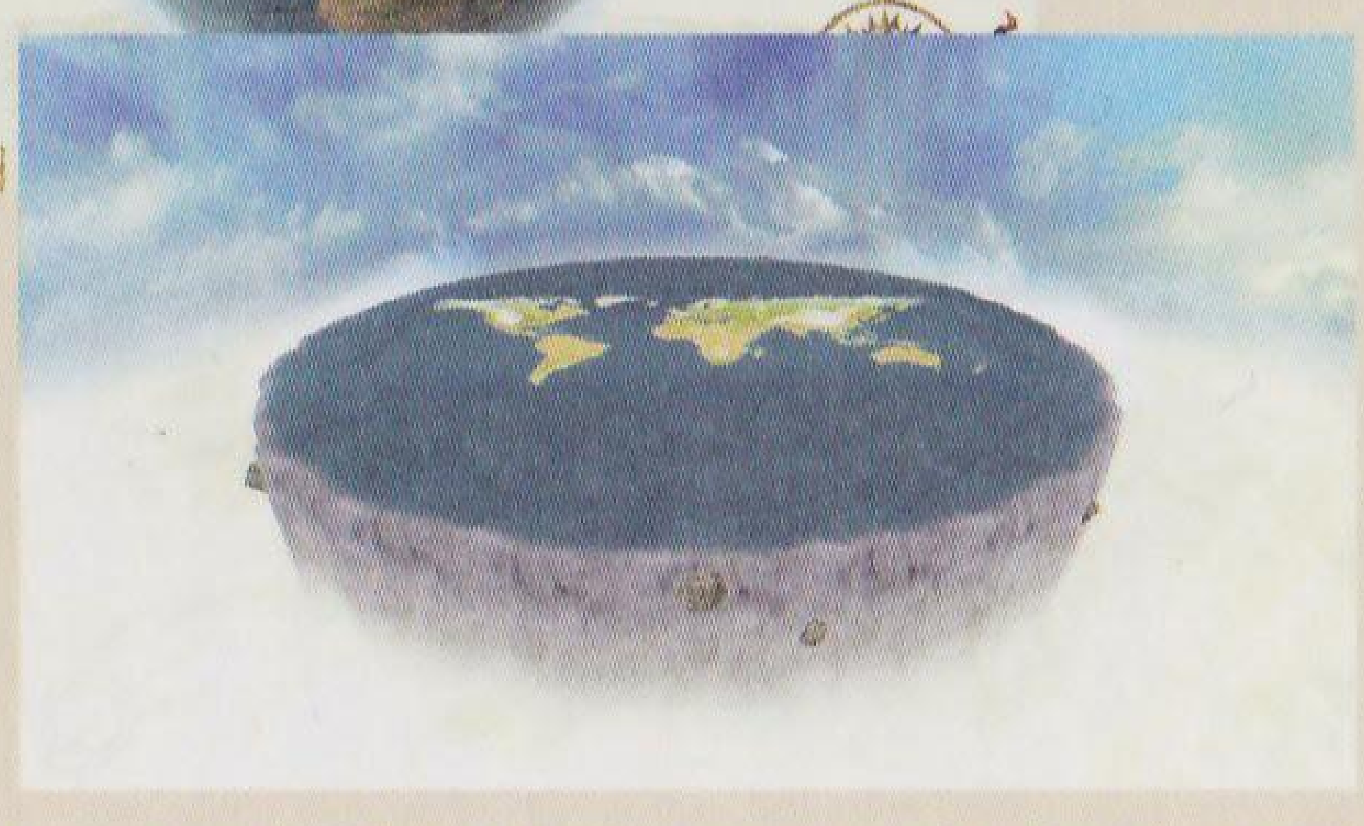
探検の報告を信じると、地形が確定される。信じないと、再び未踏破に戻るのだ。

「信じる」か「信じない」かで世界は変わる

地図を作る、とはいっても、プレイヤー自身が探検するわけではない。信じた報告だけが地図に書き込まれ、真実となる。ゲームを進めると、世界の形すらプレイヤーの信念で決められる。地球は丸くないと信じることさえできるのだ。



世界球体説を信じると、このように地球は現実と同じ丸い形になる。



プレイヤーが、世界は平らであると決めれば、このように中世の迷信のような世界に。

地形はランダムに変化します。100人いれば100通りの世界地図が生まれるのです。次はどんな地図が見られるのか。提督を派遣しては報告を受ける繰り返しは中毒性が高く、ついつい遊び続けてしまいます。

変化する世界を彩るのが、カオスで奇妙な風物です。船をも沈めてしまう「クラーケン」や、武力では倒せないと言われる「海の司教」。群れをなして歩き回る「軍隊コアラ」や、全身がお肉の塊である「肉人」。地水火風の四大精霊や、動物と会話できる「ソロモンの指輪」、伝説の髪型「チョンマゲ」……実に様々な発見がプレイヤーを待っています。笑えるものも少なくない辺りが、アートディンク的なオトナのユーモア。1980年代のパソコン時代からゲームを作り続けている同社ですから、ゲーム＝大人の嗜みであった時代の空気を色濃く伝えているのです。

世界で起きていることを知るには、提督からの伝聞に頼るしかなかったのが15世紀。デマや風聞が飛び交った結果、「黄金の国ジパング」など妖しげな伝説が生まれたのですが、本作は提督の報告を「信じる」ことで、そうしたカオスを真実としてしまえるのです。Vita版の画面を地図に、未知へのロマンを満喫してみようではありませんか。

『ATLAS』シリーズ生みの親

アートディンク
エグゼクティブディレクター

山口 洋一 インタビュー!!

Yoichi Yamaguchi



16年を経て復活した『Neo ATLAS 1469』。作品を手がけたのは、初代作の生みの親である山口洋一氏だった。久々の復活について、そして時を経ても変わらない創作のコアについてお話を伺った。

取材＝箭本進一（フリーライター）

オンリーワンな大人のゲームが16年ぶりに復活する

―シリーズとしては16年ぶりという久々の新作になりますが、開発の経緯は？

山口　以前からシリーズの新作を作りたいという話はあったんです。ただ、やるなら旧作に関わった者が集まらないと、というところがあり、タイミングが上手く合ったのが今だったわけです。

―やはり社内では『ATLAS』熱のようなものはあったわけですか？

山口　特に、ゲーム業界の方とお話をする時に「新作が欲しい」というお声を頂くことが多かったですね。

―それは凄くわかる気がします。僕も初代『ATLAS』からプレイしていますが、初代はオンリーワンの「大人のゲーム」という感じでしたから。あの時期に、みんながみんなグラフィックを綺麗にフォトリアルな方向への進化を目指していた中で『ATLAS』は古地図のようなセピアな画面で。それを眺めつつ、提督から奇妙な風物の報告を受け、未だ見ぬ新世界に思いを馳せる……。

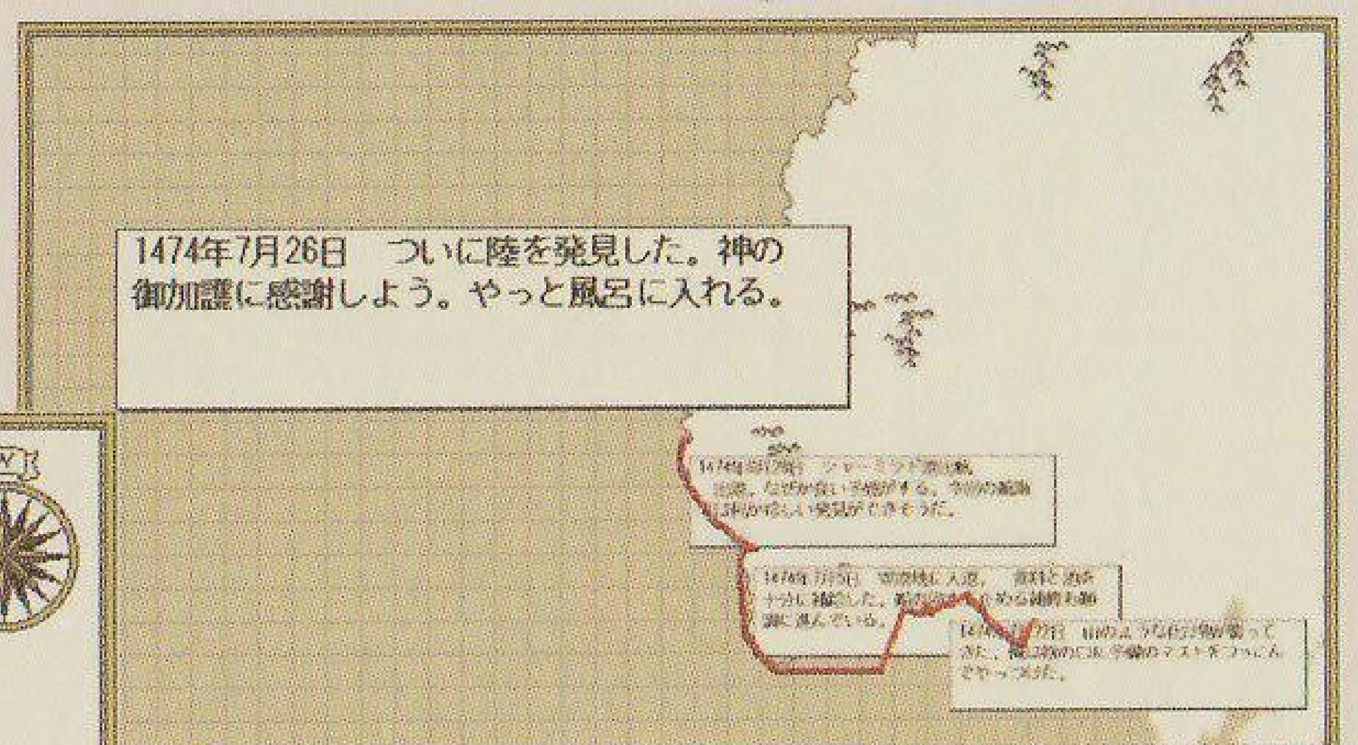
山口　独特のゲームではありますね。俯瞰の神様的視点でありつつ、冒険の熱さやファンタジー要素も併せ持っている。大航海時代には幻と言われてる島とか、大陸とか、そういう未知の世界の話がいっぱいあったんですよね。この南にはでっかい大陸があるって言われてたけどなくって、南極しかなかったとかね。昔の人は実際に現地に行ったことがないので、地球も大陸もどんな形をしてるかわからなかった。だから聞いた話で世界の姿が形になっていく。そういう気分をゲームで、大航海時代の人と同じように味わえる。あの時代に尾ひれがついて日本が黄金の国ジパングになっちゃったようにね。そういった尾ひれを信じるか信じないかを、不思議なものてんこ盛りでゲームとしてアレンジしているわけです。日本の将軍に派遣するとチョンマゲが手に入って王様がチョンマゲかぶったりとか（笑）。そういったナンセンスな冗談も、空想のファンタジーも、科学的、伝説的なものも、史実として本当にあったものも、全部一緒くたに入ってる。それが『Neo ATLAS』シリーズの独特の感覚ですね。

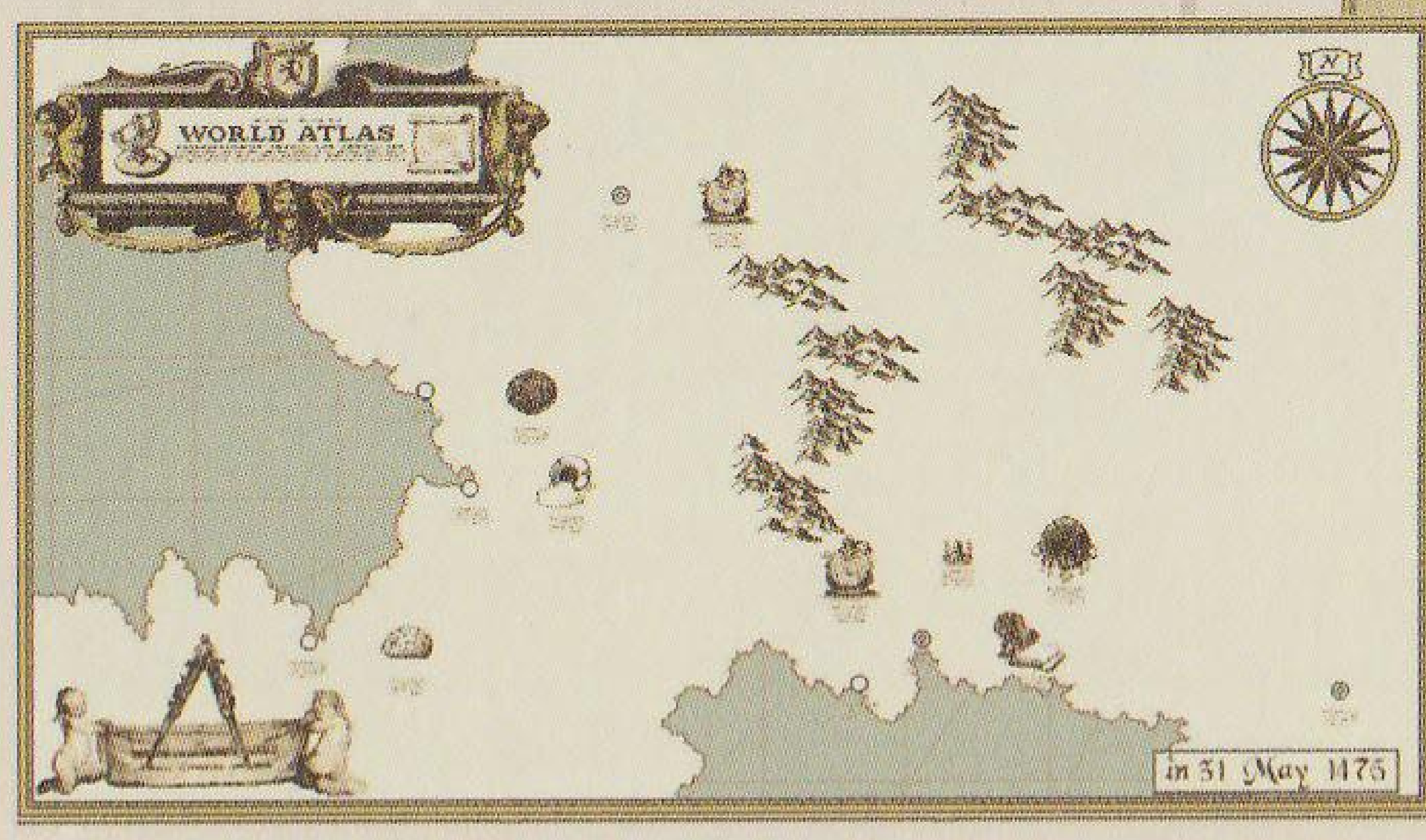
―16年ぶりの新作でもこうした部分はブレていないと感じられました。

山口　そこは全くと言っていいほど、ブレませんでした。今の人に向けて『Neo ATLAS』シリーズというのはこういうものだと再解釈

『ATLAS』から『Neo ATLAS』へ

シリーズ25年の歩み





写真は25年前に登場したPC-98版初代『ATLAS』。シリーズはその後『ATLAS II』『Neo ATLAS』『Neo ATLAS II』『Neo ATLAS III』と続き、最新作『Neo ATLAS 1469』に至る。

してリブートした感じですね。

――では、再解釈した部分というのは？

山口　タッチインターフェースや、ピンチイン／ピンチアウトで拡大縮小できる地図というところですね。

――今でこそピンチ操作で拡大縮小できる地図アプリや地図サイトは常識ですが、過去のシリーズ作を作ってきた時期には、普及していなかったものですね。

山口　以前の『Neo ATLAS』を作ってた頃ですらまだグーグルマップもない時代だったんですよね。だから昔は、フラクタルでどこまでも拡大できるマップという概念が、それだけでも説明するのが大変だったんですよ。電子的な地図で拡大していく概念が、なかなか伝わらなくて。僕は地図漬けなのでグーグルマップをその進化も含めてずっと見ているんですが、こうした常識は取りいれないと……とは思っていました。ただ、僕が作っているのは地図アプリではなく、地図を作っているゲーム。「変なファンタジーと科学と歴史が一緒くたになってる世界を表現する」というシリーズの根本は昔と同じです。

――では、対応機種がVitaになったというのは、地図の拡大縮小を指でピンチ操作する、という点で必然だった。

山口　そうですね。あと、プレイステーション版『Neo ATLAS』をPSPのゲームアーカイブスで遊んでみて、やはり携帯機で出したいと思ったんです。

――では、携帯機用のソフトということで、従来作からペースを変えるようなことは考えられましたか？

山口　そこまで意識はしていないですね。スマートフォンにある放置ゲームのように、提督を派遣してから報告を受けるまでの時間を長く取ることも考えました。しかし、元々のシリーズにあった「止め時のない感じ」、ついつい次の探検をしてしまってプレイし続けるところを残してあります。

――ここ数年でモバイルゲームが台頭していますが、例えば基本無料化であったり、バトル中心のアレンジだったりといったトレンドを取りいれることは考えられましたか？

山口　実は、ソーシャルゲーム化の話も色々あったんですが、そうした文脈では『ATLAS』シリーズを作りたくなかったんです。ただ、オンライン的にみんなで地図を共有して、「信じる」「信じない」で進めていくということに興味はあります。

――では、開発されていて印象的だったことはなんでしょうか。

山口　まず楽しかったことから言うと、「昔の自分と対話する」ことですね。昔のソースコードや仕様書を見ていると、その時の自分がこだわっていたことや、今と考えが違うところが垣間見えて面白いですね。あと、実際にプロトタイプが動き始めると、マップが作られていくのが楽しくて、自分でハマってしまいました。何しろ僕は地図オタクなので、Ｖｉｔａで細かくなった海岸線のラインを見てるだけで面白いんですよ。

――これは、初代『ATLAS』を遊んでいた頃から不思議に思っていたんですが、地形の自動生成はどういう仕組みになっているんでしょうか。

山口　「秘伝のタレ」なので詳しくはお話できないんですが、実はランダムに地形を生成している訳ではないんです。

――ランダムだとばかり思っていました。

山口　完全にランダムだと地図っぽくならないんです。実は、現実の世界地図がデータとして入っていて、なんとなく「信じる」ばかりでやってると、世界地図っぽい形にはなる。でもそこにノイズ的な揺らぎが出るようにしてあって、プレイヤーが「信じる」か「信じない」かによって、陸になりやすいか海になりやすいか、言ってみれば大陸の隆起が高いか低いかが決まる深度のマップが用意してある。深いところはより海になりやすいし、高いところはより陸になりやすい。それが「信じる」「信じない」によって、どんどん沈んだり上がったりするんです。だから、どんどん「信じない」をやっていくと、どんどん形が変わっていくんです。これはシリーズを重ねて何回もやった上に試行錯誤でできてるところがあるんですけど、面白いと感じていただけていますね。プレイヤーの方が「俺のジパングがくっつく!」みたいな面白がり方をされるじゃないですか。こうした面白さはランダム生成では出てこないんですよ。

――もしかすると、そうした考え方は初代『ATLAS』から存在していたものなんでしょうか。

山口　そうです。

――ご自身が手がけられているからこそ、あの地図のテイストが『Neo ATLAS 1469』でも再現されているわけなんですね。

山口　次に苦労した点では、毎回シリーズ作を移植したり開発したりする度のことなんですけど、ハードが進化してマップを表示するにも解像度が全然違ったりするので、旧作の地図表示のエンジンをそのまま持ってくると地図が粗くなってしまうので、調整が必要なんです。僕がやらないとなかなか勘所がつかめない。そんな調整も面白いんですけどね。

25年を経て受け継がれる、クリエイティブの柱

――シリーズ初代『ATLAS』が生まれた経緯についても聞かせてください。

山口　アートディンクにはデザイナーとして入ったんですが、僕がどこかの古本屋さんで大航海時代の古地図を見て、これをテーマにしたゲームを作りたいと思い立ち、プログラムを勉強しながら作りました。

――初代『ATLAS』を作る時に苦労された点は?

山口　「本当にゲームになるのかな」というところです。自分のゲームを作るのは初めてで、勢いで突っ走っていましたから、周囲から「いつ見ても同じ古地図の画面だけど大丈夫なの?」と心配されていましたね。それとこれは今もなんですが、ゲームの面白さを説明するのがとにかく難しかった。「地図ができるんです」「はあ…?」みたいな反応で。他社さんのゲームになるんですけど、ちょうど同時期に『大航海時代』というゲームが先に出て、あの作品は歴史シミュレーションとして自分が船乗りになったりいろいろ冒険していく感じ

がすごく面白いゲームです。それで『ATLAS』も世界観は似ていたので「これは『大航海時代』と同じようなゲームですか?」って聞かれることが多くて。でも僕らも「いや、違うんです」って説明をしたいのだけど、どこから説明をすればいいのかわからなくて。未だに類するゲームがないので、今でも知らない人に面白さを説明するのが難しいゲームではありますね。



本作の世界には、伝説や神話そのままの奇怪な生き物たちが実在し、船乗りたちを恐怖のどん底へと叩き込んでいる。それでも、本作の提督らは探求を止めようとしない。世界の真実を解き明かそうとする姿は、我々の共感を呼ぶ。時代が変わっても真実を求める心は同じなのだ。

——1991年当時と現在で、プレイヤーの違いを感じられますか?

山口　プレイヤーさんの関わり方が全然変わりました。初代『ATLAS』の頃は、あまり説明や誘導が足りていなくても、皆さんどんどん積極的に遊んでくれたんです。こちらはやりたいことを投げていけば、色々と楽しんで打ち返してくれていた。ですが今はサービスや製品として成立していなければならないですから、そのためには投げっぱなしではなく、しっかり伝えないといけない。ただ、ゲームにはまってからの面白がり方は全く同じですね。

——クリエイターとして大事なこととはどういう部分だと考えられていますか?

山口　やはり「自分が求めているものが何なのか」というコアや柱となる部分があることですね。現在はゲーム制作のノウハウが蓄積されていますから、そこから持ってくることを否定するのではないんです。今の時代は短い期間で結果を出すことが求められていますから。ただ、単に組み合わせていくだけでは何がしたいのか良くわからないものになることになりかねません。

——なるほど。『ATLAS』シリーズだと、そのコアは古地図や冒険のロマンというわけですね。16年を経ても全くブレない作品が仕上がったのも分かる気がします。これからもシリーズは続いていくんでしょうか。

山口　ぜひ続けていきたいです。やる気満々ですね。

——では、最後に読者に向けてメッセージをお願いします。

山口　『Neo ATLAS 1469』はリブート作ではあるんですが、これまで知らなかった方も遊べるようになっています。様々な伝説や怪生物が入り乱れた、カオスでナンセンスな世界を「信じる」「信じない」で作っていく。この変な面白さは無料の体験版をやっていただくだけでもわかっていただけると思いますのでぜひプレイしてみてください。

アップデート情報

シリーズ初のタッチパネル対応など、新たな試みを行った本作だが、初期バージョンではタッチ時の反応や、ゲームの安定性といった部分に問題があった。アートディンクでもこうした現象は確認しており、2016年11月11日には操作性の修正や進行不能バグなどを解消するアップデートパッチが配信されているので、プレイする人は忘れずにパッチを適用しておこう。

http://www.artdink.co.jp/japanese/title/na1469/





伝説のアーケードSTGが 20年の時を越えて ついに復活!!

構成＝多根清史（フリーライター）

BATTLE GAREGGA バトルガレッガ Rev.2016

バトルガレッガRev.2016

PS4

■プレイステーション4
■エムツー
■2016年12月15日
■ダウンロード版:3996円（税込）
■CERO A（全年齢対象）

カリスマ人気の傑作『バトルガレッガ』が職人集団・M2により大復活！

自らエンジニアとしての腕を競い合ううちに、連邦国家の「兵器開発主任」という立場で多くの兵器を産み出してきたウェイン兄弟は、遅まきながら連邦国家への反逆を決意する。それが贖罪にならないと知りつつも…。

『バトルガレッガ』は1996年に登場したアーケード向け縦スクロールシューティング。8方向レバーとボタン3つ、ショットとボムとオプション操作により群がる敵や巨大なボスと戦う。そんなオーソドックスな操作や、緻密に描かれたスチームパンク風のドット絵&ノリのいい〝さんたるる（並木学氏）サウンド〟もあり、初見でも手が出しやすかった。

しかし、その中身はあまりにも圧倒的かつ奥深い。自機は基本4タイプ×数種のバリエーションに加え、同社で開発の『魔法大作戦』から参戦した隠し機体もあり、それぞれ長所や短所が違う。各機体ごとに「稼ぎ」が異なり、機体の数だけ攻略が存在する。

このゲームの特異性を象徴しているのが「自爆による難度調整」だ。自機をパワーアップさせる、勲章（得点）アイテムを取る、発射済みの弾数（連射速度により上がる）、およそ何

これがM2ガジェットだ!

①スコア
1000万点以上でもスコア表示可能な新規スコアカウンターとステージごとのスコアがわかるガジェットだ。

②コントローラー
カスタマイズしたコントローラーの設定を確認可能。ボタンのON／OFFもリアルタイムで確認できる！

③ランクグラフ
プレイ内容で上下するランク（難度）がリアルタイムでグラフ表示される恐怖！　これまで謎に包まれていたランクの秘密がついに白日の下に晒される！

④残機
選択した自機の名称と残機数が表示される。残機数は『ガレッガ』では特に重要だ！

⑤ウエポン数
現在所持しているスペシャルウエポンの数を表示。数字で表示されるのが嬉しい！

⑥ボスタイマー
ボスが逃げるまでの時間が表示される。音楽のループ数で覚えていたあの頃が懐かしい。

⑦ボス体力
ボス（および一部中ボス）撃破までの残耐久力が表示される。ランクの上下でここまでここまで変わるの!?　見て驚け！

⑧ネクストアイテム
アイテム出現テーブルを利用している敵を破壊した時、どのアイテムが出るのかがわかる！　勲章の出現タイミングもバッチリ！

⑨連射速度
現在の連射速度が表示されるぞ！

⑩隠しフォーメーション
オプションアイテムは特定のアイテムを逃してから取ると隠しフォーメーションが発動するのだが、この条件をリアルタイムで表示してくれる！

⑪ミュージック
流れている曲名とバージョン（原曲・Rev.2016 perfect editionなど）が表示される。バージョンは4種類！





敵弾の色も見やすく
変更可能だ！

マニアからビギナーまで満足させるM2の移植の美学に迫る！

をしても難度アップにつながってしまう。解析が進むにつれ連続してプレイした回数までもランクアップに影響するとわかって驚かれた。

「わざと自爆」は残機を減らして難度を下げる、ランク調整の代表だ。ムダ撃ちを抑え、連射も控え、必要ないパワーアップアイテムは避ける。スコアを稼いで残機を増やす、自爆するために……というスタイルは、従来のシューティングの常識に反していた。

が、一方では「システムの理解が進むほど、攻略も進む」ということ。噛めば噛むほど味が出るランク調整、そのパターン構築に多くのプレイヤーが魅せられたのだ。

そんな『ガレッガ』が、20周年を迎えて『バトルガレッガ　Rev.2016』としてPS4向けに復活。オリジナルをベースに、プレイヤーをアシストする「M2ガジェット」や、初心者向けの「スーパーイージーモード」など追加要素が盛り込まれるという。カリスマ人気の傑作を現代に蘇らせる職人集団・M2の冬野ディレクターをはじめ開発スタッフに、次ページからは「新生ガレッガ」にかける熱意をロングインタビュー！

M2 ShotTriggers
エムツー ショットトリガーズ

開発チーム ロング インタビュー



M2が名作シューティングを復活させていくプロジェクト「M2 Shot Triggers」の開発チームが集合！　今回は5名のキーマンにお話を伺った!

取材＝多根清史（フリーライター）

「バトルガレッガ日記」がディレクター抜擢のきっかけ!?

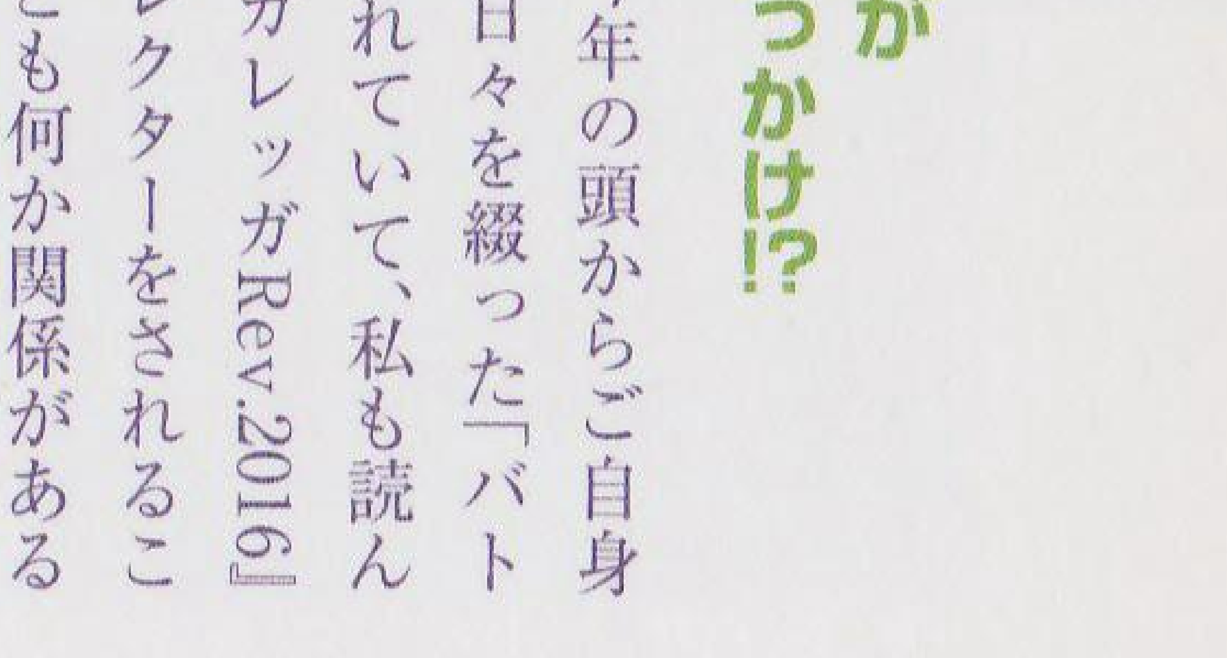
――冬野さんといえば、今年の頭からご自身のブログでゲーム攻略の日々を綴った「バトルガレッガ日記」を公開されていて、私も読んでいたのですが、『バトルガレッガRev.2016』（以下『ガレッガ』）のディレクターをされることになったのはその日記とも何か関係があるのでしょうか。

冬野　あの日記はですね、去年（２０１５年）の暮ぐらいに、スケジュールが久しぶりにポコっと空いてですね。それまではずっと忙しくて、ゲームをまともに遊べてなかったんですよ。で、「もうゲームを遊ぶ体力がないかな」って危機感を覚えていて。そのときに某超大作を遊んだら、意外とガッツリ遊べて「俺まだゲームいけるわ」と思って。それで来年（２０１６年）は目標を持って何かゲームを攻略しようと考えて、思いついたのが『ガレッガ』だったんですよ。それに、『ガレッガ』は原作を開発した中心スタッフと一緒に仕事をしたことがある縁もありましたね。あと『ガレッガ』のあるトッププレイヤーとは10年くらいの親交があって、『ガレッガ』が身近な存在だったんですよ。さらに「ガレッガナイト」（２０１６年９月10日に新宿ネイキッドロフトで開催されたイベント）でテストプレイをしてくれた友人の元団長さんが、30代の終わりぐらいに「『怒首領蜂』をクリアする」という目標を立てて、２年がかりで達成したそうなんですよ。彼は自分と同い年だったんで「40近くてもゲーム攻略できるじゃん」って思って。それで元旦から『ガレッガ』を始めたんです。

――仕事と関係なく攻略を始められたと。

冬野　その時点では、うちの社内でＰＳ４版『バトルガレッガRev.2016』の開発が進んでるとは知らなかったんで、普通にプレイヤーとして遊んでました。シリーズディレクターの長野（敦也氏）から声がかかった時には「これはやるしかないな」って（笑）。

――ＰＳ４版『ガレッガ』のディレクターを任



『バトルガレッガRev.2016』
ディレクター
冬野灰馬
Highma Fuyuno

されるお話を振られたときは、攻略を始めて何日ぐらいだったんですか。

冬野　話を受けたのが毎年やっているゲーム業界人で集まる花見のときだったんですよ。だから4月頃かな。元旦から4ヵ月ぐらいはまさか自分がリメイクのディレクターを担当するなんて知らずにプレイしてましたね。「発売までにはクリアしといてね」と言われて(笑)。がんばらなきゃなーって。

――130日目ぐらいから日記の更新が途切れがちになったようでした。

冬野　その辺りからPS4版『ガレッガ』の仕事が忙しくなったんで、プライベートで『ガレッガ』で遊べなくなったんです(笑)。開発中のゲームについては守秘義務があるじゃないですか。何を書いても仕事に関わる内容になっちゃいそうで、怖くて書けなくなっちゃって。逆に社内では「書かないの?」なんて言われて(笑)。

――20年前、ゲーセンでリアルタイムでプレイされたときはどう思われました?

冬野　自分はすごいゲームだと思ったんですけど、当時は業界人の集まるローカルBBS(インターネット以前のパソコン通信の「掲示板」)に行くと、ボロクソに貶されていて、非常に評価が悪かったんですよ。でも、ゲーセンに行くとすごく盛り上がってて、自分の中で業界人とゲーマー達の温度差がずっと引っかかってたんです。

――プレイヤーとしては、どのあたりまで攻略されてました?

冬野　全然ダメでしたね、4～5面くらいまでが限界で、先へ行けるとは思えなくて。

――その壁を超えられたきっかけは?

冬野　上手い人に「先入観を捨てろ」と言われたんです。『ガレッガ』はウソ知識が氾濫してるので、騙されるなと。そういうウソ知識は信じないで、このやり方でやってみろって教えてもらって、それを素直に実践したらクリアできたんですよ。特にランクに関しては「残機を潰して、なるべく少ない方がいい」ことがセオリーと言われてるんですが、実際にはそこまでシビアじゃない。『ガレッガ』は自分のプレイが反映される鏡のようなところがあって、あまり捻ったことをしなければ、素直なゲームだなと思いました。

――そうしたご自身の『ガレッガ』体験が、PS4版の作業でも活かされてるんですね。

冬野　体でわかったことが活かされたというのは多々ありますね。去年ぐらいまでは聞きかじりの知識に捕らわれていたんですが、実際にクリアしたので「これはこうじゃない」という判断がしやすくなったと思いますね……下手なんですけど(笑)。

――『ガレッガ』の仕事を引き受けられたときは、どういう心境でした?

冬野　今年の目標としては、堀井にもオリジナル企画をやりたいからプレゼンを作ったら見てくださいって話をしてて、年始早々からそっちを企画してたんですよ。それのアイディアを出しつつ、プライベートでは『ガレッガ』の攻略、という2本立てでやってて。でも、今年は完璧に『ガレッガ』に捧げろと天が命じてるんだと思いましたね(笑)。素晴らしいゲームなので、失礼がないようにしなければいけない、特に知り合いには関係者もプレイヤーもいますし、粗相すると即怒られるんで



M2代表取締役・プロデューサー

堀井直樹

Naoki Horii

すよね。

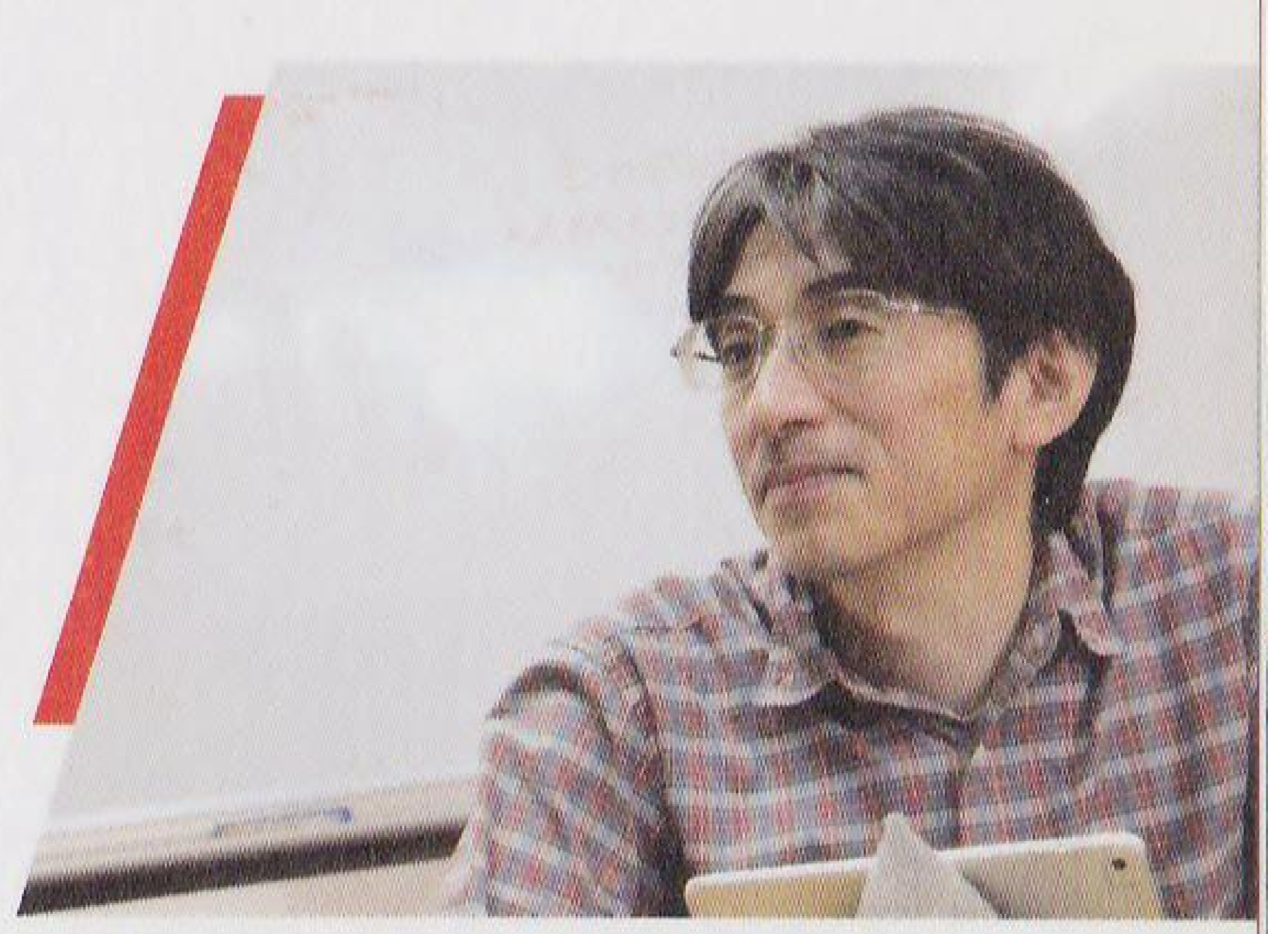
堀井　「ガレッガ警察」どころじゃなくて、もっと怖い「ガレッガ親族」がいるという。

――ディレクションに当たって、「ガレッガ親族」の方々にはお話を伺ったんですか？

冬野　メイングラフィッカーの山川さんとは飲み友になってるので「こうなってるんだけど」という話はしましたね。それにサウンドの並木はうちのスタッフですし、特にプログラマーに会いに行くとかはなかったです。

――堀井さんは過去に別の記事で、Ｗｉｉウェア版も考えられていた、という話をされていました。ＰＳ４に変わった経緯は？

堀井　Ｗｉｉウェア用に試作していた時は遅延などはあまり考えずに移植してて、これもう出せるよねって話をしてたんです。その頃はＷｉｉでアーケードゲームを配信するバーチャルコンソールアーケードの新規ラインナップがちょっと少なめになってきた時期で、うちからセガさんに出そうよって話をしてて、一回エイティングさんに相談をするところまではしていたんですけれど、まだ許可がもらえなくて。今年はガレッガ20周年ということでゴーサインを頂けたんです。



「M2 Shot Triggers」
シリーズディレクター
長野敦也
Atsuya Nagano

プレイヤーが最も欲しかった「ランクグラフ」の誕生

――ＰＳ４版『ガレッガ』の発表内容で驚いたのは、難度の上下が表示されるランクグラフが表示される機能の追加でした。あれも冬野さんのアイディアなんですか？

冬野　最初に企画書を出した時点で折れ線グラフの形で書いてましたね。ぜひともやりたかったんですよ。全一プレイヤー（アーケード版のハイスコアが全国一位）に話を聞くと、解析した上で、その数値を体で覚えているそうなので、それをどうにかわかりやすくしたいなっていうのが動機の一つです。

――『ガレッガ』のランク上昇については不確かな情報がたくさんありますが、ランクグラフのおかげで都市伝説がなくなりますね。

冬野　そこらへんは解析して、新情報がいろいろ出てきてますね。「えっ、こんなことをしてもランクが上がるの？」みたいに。

堀井　コンティニュー画面の直前にミスした分は、カウントされなくてランクが落ちないんですよ。で、ミスすると復帰時にばらまかれるアイテムを取るとランクがガンガン上がる。

長野　ランクに関してはわかりやすく単純にパーセンテージに出したり、グラフにして視覚化してまして、ゲーム内部ではもっと複雑なしくみです。

堀井　ランクが上がる行動をしたねっていうとき、グラフがピカッと赤く光るようになってるんですよ。

冬野　オプションを取ると、ガンガン上がりますね。上手い人はオプション一個分のランク上昇を一単位で考えているんですよ。オプション一個取る取らないで戦略が変わるんです。

堀井　自機を選択する間でも、ランクグラフが上がってるという。４号機にカーソルを合わせて選ばずに放置するとゴールデンバット（破壊力が高く当たり判定が小さい上にス



全国8千万人（推定）のガレッガプレイヤー待望のランクグラフがついに実現！　「今までやってきたランク対策が全く意味がなかった」などが暴かれる衝撃が味わえる

ピードも速い、人気の機体）になるんですけど、待ってる間にランクが0・1％上がってるんですよ。だからABCボタン同時押し（選択を放置しなくてもゴールデンバットが出現するコマンド）って重要で、同時押しのボタンをPS4版でも入れておこうと（笑）。サターン版でも同時押しボタンって入ってたんで、理由あるのかなと思ってたら、案の定ですね。

――ランクグラフも、ゲーム画面の横に様々な情報が追加される「M2ガジェット」の一つなんですよね。その発想はどこから？

冬野　きっかけは『雷電V』（2016年2月発売／モス）だと思うんですけどね。画面の左右にいっぱい情報が出てくる（勲章獲得数やボス撃破時間などのデータを表示）。で、うちが移植を担当したXbox 360版『虫姫さまふたり』（2009年／ケイブ）でもパーソナルな情報がいっぱい出るシステムだったんで、あれを混ぜればいいんじゃないのって話をしてて。それで（プランナーの）久保田と僕とで基本的なネタを出し合って、ビジュアルの賑やかし要素なしで、ぜんぶゲームにとって意味がある情報で埋められたっていう（笑）。これも入れたいけど切ろうって悩むぐらいネタが一杯あるのが、『ガレッガ』のすごいところです。

堀井　これからは昔の画面比率のゲームを今の横長画面でリメイクするときは、左右の余白にガジェットを表示しないと逆に怒られるんじゃないか、と思うぐらい入れてますね。やるんだったら実用的なものにしようと。

冬野　明らかにガジェットを使ってると、難度が下がる気がするんですよね。

堀井　ビクビク遊ばなくてもいいっていうか。「ああ、やっちゃったかなー」というのが減るんですよ、「見える」ことによって。

冬野　アーケードでフィールドテスト（東京・秋葉原のゲームセンター「Hey」にて10月14～20日に実施）をやったんですが、そこではアーケード版と同様にガジェットは非表示でやっていたんです。上手い人のプレイを見てると、まだボスの体力が減ってるかどうかわかんないのに突っ込んでいって、きちっと仕留めてる。それを考えると、PS4版で残り体力が表示されてるのってかなりチートだと思います。自分だったら、数値が見えなかったら突っ込めないけど、出ていればできるじゃないですか。

堀井　上手い人は完璧にフレーム単位で把握してる。ボスの体力もその時その時で、ずいぶん違うからね。ほんとにすごい。

――フィールドテストでは「バトルガレッガ

警察官立寄所」のポップまで作って、凄腕のプレイヤーを募ってましたね。

堀井　実際に遊んでもらって、仕上げの追い込みをやりたかった。元の基板とどのくらい違うかという意見をもらおうと思っていたんですよ。社内では横画面でガジェットを表示したほうが宣伝になるからいいんじゃないのって言われてたんですけど、僕はあえてアーケードと同じ3：4の縦画面でやったんです。で、特に何も問題はなかった。いくつか意見はもらったけど、本当にそうなのかはわからない程度で。もうゲームの中身は大丈夫じゃないかなって思ってます。

――逆に言えばガジェット抜きで、ガレッガ警察の目に堪える自信はあったわけですね。

長野　わりとありましたね。どうしても見落とすことがあるので、実際にやってもらいたくて。発売前だから、何でもありです（笑）。発売後だとまずい。

――製品になってから警察に取り締まられるよりも、いま捜査してもらっておこうと。

堀井　今のところオリジナルとだいたい違いはないと思うんですが、ここまで来たら警察じゃなくて科捜研の女とか呼んでこないと鑑識できないでしょうね。

M2ガジェットの面白さでPS4が売れまくる？

――ではPS4版の発売が、M2ガジェットの初お披露目になるわけですね。

堀井　そうなりますね。限定パッケージ版の「Premium Edition」を発表したとき、Twitterを見てると「Premium Editionは予約したけどPS4本体は持ってない」って呟いてる人が多くて。でも発売されて、プレイ動画を配信できるようになったら、きっと羨ましくなってPS4本体も買っていただけると思います。そのくらい、ガジェットは破壊力あるコンテンツだと思います。「ガレッガ」でPS4がきっと売れますよ（笑）。ちょっとは据え置き機の普及に貢献できるかな。

――PS4の動画シェア機能は、まさに『ガレッガ』におあつらえ向きですよね（笑）。

堀井　ゲームの攻略実況とか実演のようなイベントって相当盛り上がりますが、それをいつでも自宅でできる感じになるわけですよ。ガンガンやってください（笑）。リプレイも残りますからね。

――PS4はアーケードタイトルも集まってきてますが、『ガレッガ世代』がPS4を持っ



これがPremium Editionだ!

復刻インストカードや基板マニュアル、並木学氏本人による新録CDサントラや勲章ピンバッジなど、ガレッガファンの欲しいものをありったけ詰め込んだPREMIUM EDITION。完全受注生産だ。



アーケード版→インストカードを復刻!

てない人が多いとは意外です。

堀井　Twitterでアンケートを取った方がいいらしくて、「PS4版『ガレッガ』を買う人、PS4持ってる？」って設問に、66％の人が「持ってない」と。僕らはシューティングの需要があると信じてシューティングを売るわけですが、ソフトの需要はあったけどハード本体を持ってない！　というのがわかって、そこをどうしようかなと思っていて。サントラCDや復刻版インストカードがついてくる「Premium Edition」（完全受注生産で受注終了）を作ったから、PS4を持ってないのに買ってもらえたんですよね。作らなかったら買っていただけていないんですよ。

――「Premium Edition」は限定ブックレットやCDまでついて来ます。

堀井　初めてうちが家庭用ハードにパブリッシャーとしてゲームを出すなら、手元に何か残るものがあるといいな、という思いがありました。『ガレッガ』は20周年で会社も25周年なんでやりましたけど、今後「M2ショットトリガーズ」でリメイクしていくタイトルは限定版無しのソフトのみで大丈夫かなあという心配が逆に出てきます。

――店舗限定特典も、それぞれのお店が気合い入れてますよね。bootleg!storeも「並木学×イケダミノロック×大塚ギチ酔いどれトークCD」を作られたり。

堀井　BEEPさんの基板輸送箱風ダンボールも相当コストがかかってるそうですね。

冬野　なぜそこまでしていただけるのかと。

堀井　なぜか我々が店舗各位を心配するっていう謎の状況ですね。

――ファミコンショップ・マリオさんは切手シートでしたっけ。

堀井　マリオさんの話によると、相当凝ったことを考えてるらしくて。ゲームショップ1983さんはポストカードなんですけど、基板のROM・RAMチェックの画面の絵柄のも入ってるんですよ。それ最初に話聞いた時に、それを郵送してもらった人はどう思うんだろうなーって（笑）。



『バトルガレッガRev.2016』
プランナー

久保田和樹

Kazuki Kubota

冬野　みんな頭のおかしいことを競い合う、お祭り状態になってますね。

――ガジェットって発表されている分だけでも、ボスの体力やタイマー、隠しフォーメーション情報などてんこ盛りですよね。必要と思ったものは全て入れたんですか？

冬野　たくさんネタはあったんですけど、より実用的な内容に厳選して絞りました。

――ボツになった案にはどういうものが？

堀井　ボツっていうか、組み込むのに時間かかりそうだから、追加で入れられれば後で入れようというものはありますね。どの敵を倒したかとか、今のスコアは全国で何位だとか、配信してる人が目立てるようなガジェットといったネタはあったんですよ。

――ガジェットを入れすぎるとゲームが落ちたと先日のイベントでは語られていました。PS4でも処理の負荷は重いんですか？

堀井　ゲーム本体でも画面の遅延対策をやってるんで、普通のエミュレータよりも速く動かさないといけない。その分でもかなりCPUパワーを食ってる上にいろんな動きのついたガジェットを周りに乗っけたんで、それでもう処理が落ちます。そもそも、ランクグラフが重いんです。リアルタイムで計算してるから毎フレーム書き換えしてるんですよ。

久保田　画面をフルＨＤにしないと、ガジェットがフルスペックで見られないんです。フルＨＤでドットバイドットっていう。本来『ガレッガ』はそこまで高解像度のゲームじゃないんですけど。ステージスコア（ステージ毎のスコアを表示するガジェット）のアイコンがドットバイドットなので、ちょっと強烈ですよ。ガジェットのフォントも、ステージアイコンもオリジナルのものを使ってます。めちゃめちゃ小さい。でっかいテレビの人には喜んでもらえると思いますね。

――フルＨＤのドット絵ゲームって普通はあり得ないですよね。

堀井　元々のゲームをそのまま表示すると、すごい小さい画面になるんですよ。スマホに移植できんじゃねっていう。

久保田　エイティングの外山さんに『ガレッガ』出しましょうってプレゼンするとき、iPadでデモやった時もあったんですよ。実際にスマホで動かしてましたね。

スーパーイージーモードは「人をダメにするガレッガ」

――今回は初心者向けの「スーパーイージーモード」が実装されるとのことですが、『ガレッガ』と「スーパーイージー」という言葉がどうにも結びつかないんですが（笑）。

堀井　ランクが上がらないんです（笑）。どのぐらい簡単か、ぜひ体験していただいて。

――（実際にプレイして）おおー、簡単だ！　1面ボスがさくっと倒せて、『ガレッガ』やってるとは思えません。

久保田　ウエポンも小1個で通常の3個分が貯まるので気楽にプレイできます。ランクはずっと0です。敵がめちゃくちゃ柔らかくなってるし、勲章は吸い込むようになってます。

――弾を避けながら拾うのが大変な『ガレッガ』の勲章が吸い寄せられる！　これに慣れるとアーケード版ができなくなるのでは。

久保田　人を駄目にするモードですね。

長野　全一の人のプレイを見て、腕が微妙な人がそれっぽいことを真似しようとしてできる。たまにミスするぐらいですね。

久保田　ウエポンはどんどん使っていいですし、オートウエポン（被弾時にウエポンストックがあれば自動で使用してミスとならない）があるので、攻撃に当たっても大丈夫（笑）。

――上手くなったように勘違いできる！

堀井　これ、アーケード版ならどれだけランク上がってたかを表示してあげたいね。アメリカのスーパーマーケットみたいに、あなたはいくら得をしましたという。

久保田　勲章が落ちるスピードもゆっくりになっていて、「おもてなしガレッガ」です。

――まさに「癒しガレッガ」ですね。でも、いつまでやっても終わりませんよね。

長野　終わんないですよ。これをマニアがやって、さらに稼ぎを突き詰めればどこまで行くのかという。

久保田　あと勲章を逃したときも、最低段階まで落ちない思いやりに満ちた内容になってる（原作では勲章は取り逃すと最低段階まで落ちる）。それでいてエクステンド（１ＵＰ）は１００万エブリのままなので、残機が余りまくるという。ボスの攻撃も、通常ランクを最低限に落としたより弱いですね。体力も低いですし。

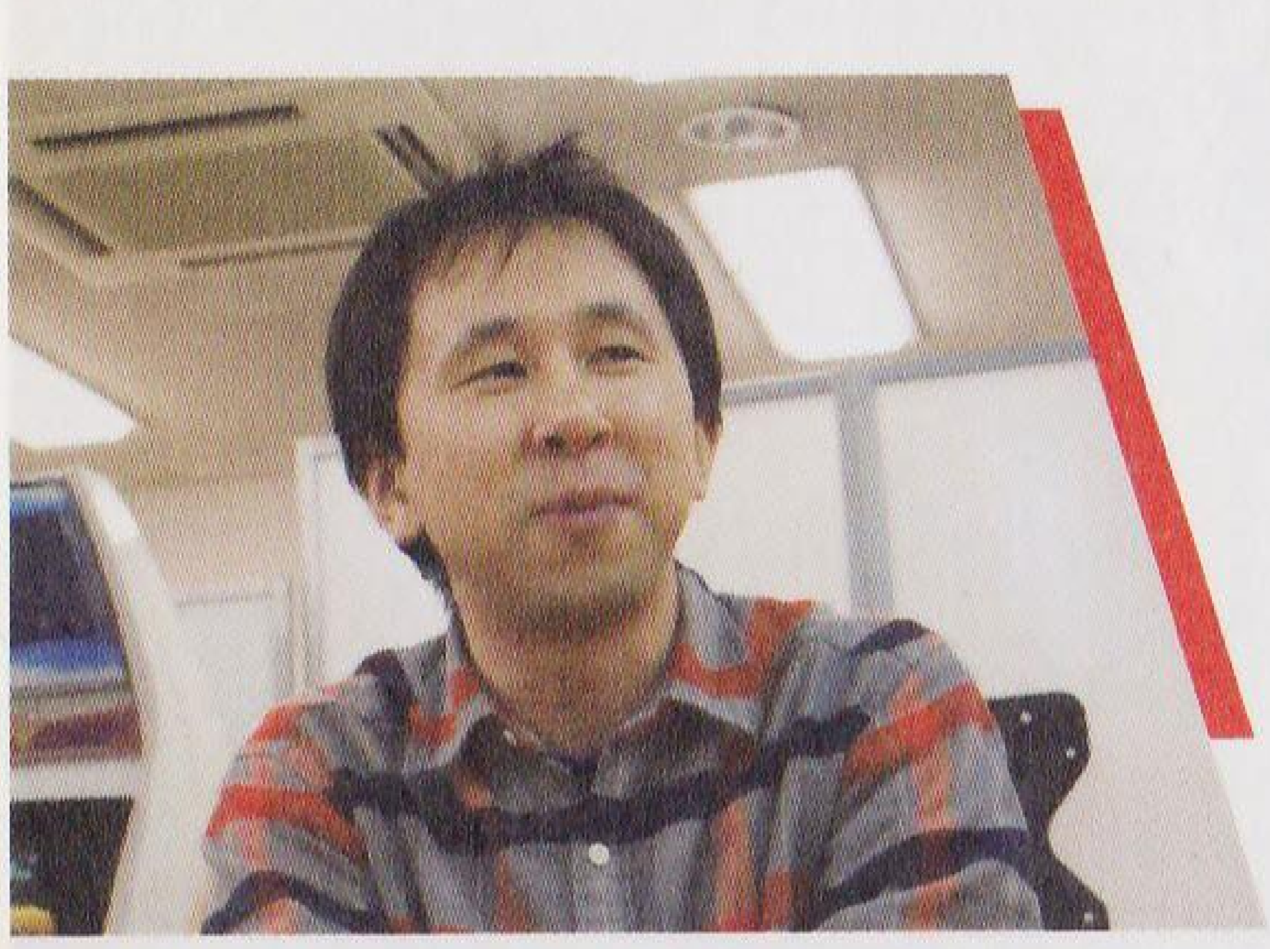
プレミアムモードは稼ぎの奥深さを優先

――そして新たな『ガレッガ』ともいえる「プレミアムモード」も追加されるとのことですが、やはり冬野さんのこだわりが？

堀井　えーと、そこはプログラムを担当した福井の仕事が大きいですね。プレミアムモードであるとか、元の基板から変えていった部



エクステンドし放題、アイテム取り放題！「ガレッガのタブー」をやってもランクが上がらないスーパーイージーモード。『ガレッガ』におもてなしされる未知の体験だ。



『バトルガレッガRev.2016』
プログラマー

福井将之

Masayuki Fukui

分に関しては、ほとんど福井がガレッガを分解して再構築して、まとめていったんです。

冬野　最終的にプレミアムモードは福井が半分、僕が半分というバランスですね。

――プレミアムモードは『ガレッガ』をベースにした新たなゲームという狙いですか？

長野　そうですね。最初に冬野から「アーケードとは別物にしたい」という意向があって、福井のほうで解析した結果を受けて組んでいって、そのバランス調整をずっとやってました。

冬野　本当にプレミアムは内容が二転三転して、前のバージョンがかなりムズかったんですよね。最終的にかなり簡単になってます。

福井　テストプレイヤーの意見を汲んで、今のバージョンになってますね。それが全一クラスのトッププレイヤーで上手い人なんですが、簡単にすべきって言われまして。

――難しい寄りじゃなくてよかったですね。

福井　ざっくりいうと、本当に上手い人達は、たとえクリアが簡単でも、稼ぎの奥が深ければそっちが面白いんですよ。それまでは「クリアの難しさ」と「稼ぎの奥深さ」の両方を目指したんですが、前者はいったん置いて、幅広い人が楽しめるようにしたい。

冬野　まだ調整中ではあるんですが、基本的にはアーケードよりも簡単にはなってます。まずスタートで、ランクが15（アーケードよりも高い）なんですよ。だからスタートはけっこう難しくなってますが、スーパーイージーにあったようなオートウエポンも付いてます。ウエポンの増える量も多めだったり、勲章の吸い寄せも入ってますね。ただ、ランクが高めになってるんで、どちらかというと敵の攻撃は激しい。最終面まで行くと、ランクは45まで上がる。これはアーケードでいうと「ランク調整、失敗しちゃった」くらいです。

――かなり難しくないですか？

冬野　ランクの上がり方は固定で、自分の動きでランクが影響されることはない。ざっくり説明すると、自分もガンガン攻撃して、相手もガンガン攻撃してくる。そういう力と力のぶつかり合いがコンセプトです。



最初から最高ランク固定をしたり、どんな『ガレッガ』も思いのままの「カスタムモード」。アーケードやスーパーイージーを元に、各種設定をいじってマイガレッガを作るのだ。

――「ここでミスしてランク調整」という頭は使わずに、正面から殴り合いができると。

冬野　そうです。あとはアーケードでボスへの撃ち込み点稼ぎ（弾を当てるほどスコアが入る）があったんですが、それを廃止してます。100発当てて10点ぐらいしか上がりません。アーケードとは稼ぎ方が全く違います。あとボスを倒すと、ウエポンがもらえる。

堀井　あとはステージの順番が違います。諸事情があって変えてるんですけど、その理由はいずれプレイされた方が気付くだろうと。

冬野　ショットを撃ちながら被弾するとオートウエポンが発動するのですが、ショットを離して被弾するとミスになるんですよ。ここを戦略的にどう組み立てていくか考えてほしいですね。

堀井　それに、このモードでもウエポンはかなり補給されるので、いろいろ壊しながら貯めてくださいという。小1個アーケードの2個分、ポイント2倍デーですよ。

冬野　普通にアーケード版やってるぐらいの難しさではありますが、オートウエポンのおかげでなかなかミスにはなりませんよ。

堀井　今度はオリジナルとの違いを見つけるわけじゃないので、新しい攻略を楽しんでもらうことになるでしょうね。ガレッガ警察がいない状態から再スタートですよ。

冬野　アーケードの難度って、当時のオペレーターさんに配慮したものだったりするので。プレミアムモードは、現代の感覚で組んでますね。アーケードで2面ボスだったマッドボールは攻撃順がランダムでしたが、プレミアムモードでは最初に必ずレーザーが出てくる。そんな感じで、今も調整中ですね。

観たことがない『ガレッガ』を作れるカスタムモード

――そして第四のモードである「カスタム」は、（画面を見て）設定項目がメチャメチャ多いですね。とことん自分用に『ガレッガ』をカスタマイズできるようですね。

冬野　いろいろ細かくいじれるようになってます。スーパーイージーよりもっと簡単にもできますよ。たとえば（オプションを取らずに）ショットだけでどこまで進めるかも挑戦できて、これがけっこう先まで進めたんですよ（笑）。最初からウエポンをフルに持てるとか、いろいろやり放題ですね。

堀井　初心者の人も、これで安心です。逆にいうとアーケードよりもさらに難しくすることもできて最初からランクを最大値の100でスタートすることもできて、今まで見たこと

もない『ガレッガ』が出てくる（笑）。ボスでも、信じられないような体力の数字が表示されるんですよ。

久保田　あれはヤバいです。あるランクを超えると敵の固さが倍になったりして、さっきショット一発で壊せた戦車が3発当てても壊れないっていう。

――それってアーケードでは撃ち込み点が入って、スコア稼ぐ人には嬉しそうですね。

長野　嬉しいけど、生き残れなきゃどうしようもない（笑）。基板で無敵モードを使ってランクを上げまくって楽しんでる人はいたけど、それが手軽にできるのが売りです。

――イージーな方でもハードな方でも、見たこともない『ガレッガ』と出会えると。

堀井　ガジェットでも余すことなく情報が見られるようになるので、ネット配信向きだと思うんですよね。「最初からランク100でどこまで行けるか」のプレイを見せるとかね。最初のボスの回転バラマキの密度がすごい濃くなったり。

――ここまで細かくパラメータ設定できるゲームは、そうそうないですよね。

福井　元々のゲームにあった要素をオプションとして引きずり出して来ているので、いろいろ設定できるんですよ。

堀井　実際にランク100でやってみましょう（カスタムモードで設定してプレイ）。

――いきなりザコが固い！　戦車が堅い！

堀井　こんな感じで楽しめるんで。アイテム落下スピードもめちゃくちゃ速い。

福井　プレイヤーが一番喜んでくれるのはどこの部分か、まだわかんないですよね。でも、カスタムでは色々いじれるようになってるので、それで色々と試していただければいいんじゃないかと。

――ガレッガメーカーというか、ガレッガツクールですね。

堀井　自分の好きな『ガレッガ』を作ることができるという。自分の首をいくらでも絞められます。マゾの人は大喜びだと思います。

いきなり「ライジング！」から始まるうれしさ

――さっきからモードを切り替えるたびに何度も起動し直してますが、M2さんのメーカーロゴも一切出ないで、いきなり「ライジング！」から始まりますね（起動ロゴの表示時にブランド名のコールがかかる）。オリジナルと同じ仕様にしたんですか？

福井　そうですね。よく考えると、これは異常な仕様ですよ。立ち上げたと同時に、すぐROM・RAMチェックから始まるっていう。

堀井　アーケード派の人って、起動ロゴだとか、追加されたオープニングムービーで待たされるのをすごい嫌がるんですよ。ゲームをすぐ始めたいっていう意見に応えたくて、こうしました。エイティングさんもその辺はご理解いただいて、飛ばしていいですよって。その恩に報いられるだけの売り上げを立てねばと。

福井　シーケンス（ゲーム画面を出す順番）が難しいですよね。最初にトップメニューがなくて、いきなりゲームが始まる。それをボタンで中断させてからメニューを選べる作り方をしてるので、まとめるのが大変なんです。普通はゲームエンジンのロゴが出て、メーカーロゴが出て、タイトル画面が出て。そこでメニューが出ないと、ゲームが遊べないじゃないですか。それはまどろっこしいので、いきなりゲームが起動する。前例がないから、どうしたらいいんだろうと苦労しましたね。まず立ち上げたプレイヤーは、コインを入れる操作さえわからないんじゃないかなと。最初にセーブデータを作るときに、結構待ち時間が入るので、そこでボタンの説明を入れたり、苦肉の策であれこれ工夫してます。

――再起動も一瞬ですよね。電プチ（『ガレッ

ガ』は電源を切らずにプレイしていると最低ランクがどんどん上がるので、攻略したい人は電源を入れ直す)が楽そう。

堀井　これがスコアラーにめっちゃ喜ばれたんです。みんな、電プチで再起動するまでの数十秒間に人生のどれだけを捧げたことかと。それどころかリスタートもあるので、電プチすらいらない。

長野　クイックセーブしてそこからやり直しもできます。弱点克服のため、苦手なところの練習ドリルを自分で作るといいと思うんですよ。ちなみに、クイックセーブはモード別にあって、各モードにつき30個なんですよ。30×4モードで120もある。ぜんぶ使い切る人はいないんじゃないかと思います。

堀井　ちなみに音楽は全部で4バージョンあって超豪華です。PS4版『ガレッガ』の容量の大半を音で使ってるという。

――オリジナルの並木サウンドがステレオ化されたという話で期待していたのですが、それだけでなくサービスすごいですね。

冬野　並木は、音楽を作る上でネーム入れとインタラクション、それに「プレイヤーをほめること」に関してエラくこだわりがあるんです。今まではランキングは1曲だけでしたが、1位の人の曲を特別にしたいということで、2位以下の曲を新規に作ってました。

――ランキングはネット対応だそうですが、上手い人のリプレイを見ることもできる?

堀井　できます。プレイをダウンロードして、どういう風にランクグラフが上がってるのかも見ることができるという。

長野　テストプレイヤーをお招きした時、リプレイがコマ送りで見れることに非常に感動していました(笑)。スロー再生もできますし、決定的瞬間が確認できるわけです。スクリーンショットも撮り放題っていう。

今後のM2 Shot Triggersに『獣神ローガス』が!?

――『ガレッガ』が復活すると聞いたときはマニア限定かと思ったんですが、実は初心者に向けても間口が広いですよね。

堀井　むちゃくちゃ広げましたね。Twitterですごい盛り上がったのを見て、『ガレッガ』をよく知らないけど限定版だから買っちゃった人も結構いるみたいですが、大丈夫です。スーパーイージーなら絶対クリアできると思うし、世界観も楽しめますよ。

――実況も盛り上がりそうですよね。ランクグラフが光った！　と弾幕が流れたりして。

長野　ジェスチャーアイコンが欲しいという要望も来てたんですよ。「今のはわざとだ、ミスじゃない」と配信中に意思表示がしたいと。逆に観てる人が「いやあ、それミスでしょー」と突っ込んだりすればまた面白い。

堀井　ユーザー発で流行っている変な遊び方があったら、うちらがそれに対応していくのも面白いよね。あとは、発売までには入れられなかったアイディアがいっぱいあるので、そこをどんどん入れてくことになるのかな。

長野　一人プレイ用のガジェットと、リプレイをわかりやすく解説するためのガジェット、それとは別に配信してる人が使うガジェットがあったりしてもいいかもしれない。あとは『ガレッガ』のオリジナルスタッフの皆さんも盛り上がっているので、その人たちを巻き込んで何かダウンロードコンテンツを作るのも手なんじゃないかなという気がします。

――『ガレッガ』の熱気が、M2 Shot Triggersの第二弾『フィーバロン』に繋がるといいですね。

堀井　『フィーバロン』はまだ詳しくは言えないですけど、『ガレッガ』より狂ってると思います。オリジナルが狂ってるから、負けないようにしないと。本当に、絶対ひっくり返りますよ。



『ガレッガ』は発売＆配信されてからが本番。カスタムやM2ガジェットを駆使した配信の盛り上がりが予想されるほか、M2 Shot Triggersの今後のラインナップにも注目だ！

長野　基本的には『ガレッガ』より難しいかなと。こちらは反射速度とか「人間力」が試されるゲームなので、純粋に上手くないときついですね。あと、かなり「覚えること」が要求されるので。

――今後のM2 Shot Triggersに期待されている方々に、メッセージをお願いできます？

堀井　アーケードに限らず、昔のPCレトロゲーとか、インディーゲームを問わず、面白いものを載せていこうかなと思ってます。

久保田　だって長野は『獣神ローガス』を本気でやりたいとか言ってますからね。

――ええー！　PC-9801のゲームですよね。

堀井　『獣神ローガス』って『重装機兵レイノス』の元ネタみたいなもので、『レイノス』のスタッフもリスペクトしてますよね。なかなか熱いゲームですけど、長野がやりたいって言いだして。僕は『週刊ファミ通』のインタビューのときに今後やりたいタイトルに『シルフィード』と『特攻空母ベルーガ』って言いましたね。『ベルーガ』は16ビット版っていうのが『龍が如く0　基本無料アプリ　for PlayStation Vita』の中で動いたんですけど、その後、作者の松島さんが32ビット版も作ったんですよ。あれもね、何とかしたい。

――『超連射68K』も名前を出されていましたね。

久保田　ネタは山ほどあるけど、限られたスタッフでどれをどういう順番で作っていくのか考えなきゃいけなくて。

――人的リソースは有限ですしね。

堀井　『ガレッガ』はある意味2ラインですよ。ゲーム本編と限定版のコンテンツという形で。冬野が血反吐を吐きそうなくらいですよ。

長野　今回やりすぎなんだよ。普通ねえ、ディレクターが限定版の制作進行までやんないから。

冬野　自分の首を絞めるほうに絞めるほうに行ってますね。たぶんジャッジの基準が「俺が欲しいもの」なんですよ。

堀井　そのくらいやんないと良いものは出来ないですよ。でも、やり切った感はあるでしょう。

一同　まあ、やり切りましたね（笑）。

『バトルガレッガ』の音楽
～古くて新しい「パーフェクト・エディション」～

アーケード版『バトルガレッガ』のBGMはモノラル音源であったが、PS4版『バトルガレッガRev.2016』には、作曲者・並木学氏自身の手によりステレオ化された新バージョンの音楽が収録され、通常バージョンのBGMと切り替えて演奏させることができる。「パーフェクト・エディション」と名付けられたそのリニューアル版BGMの存在もまた『バトルガレッガRev.2016』の大きな魅力のひとつといえるだろう。
このたびゲームの発売前にその音源を拝聴する機会をいただけたので、「パーフェクト・エディション」に秘められた魅力を存分に紹介していきたい。

構成＝hally（VORC）

こだわりの権化「パーフェクト・エディション」

一聴してわかるのは、これが単なるステレオ高音質バージョンなどではない、ということである。「本来の『バトルガレッガ』はこうあるべきだった」という、作曲者・並木学氏の揺るぎない主張が、まず明確に突き刺さってくるはずだ。

『バトルガレッガ Rev.2016』の開発段階において「パーフェクト・エディション」は単に「ステレオ版」と呼ばれていた。しかし並木氏はそれに満足しなかった。「M2PCM」という仮想PCM音源チップを構想し、従来のFM音源にそれを加えることで、さらなる高みを目指したのである。

スペック的なところを書き綴っても、「なるほど、なんだかすごいんだね」と感じるばかりで、並木氏の狙いがどういうところにあるのかは、なかなか読み取れないだろう。なにしろM2PCMは、新音源でありながら、いささかレトロな設計の音源でもあるのだ。なぜそれを「パーフェクト」と呼ぶのか。どこがどうパーフェクトなのか？　――その疑問に対する答えは、１９９６年という時代のなかに埋もれている。

かつてそこにあった「最前線」

「ステレオ」とか「パーフェクト」とかいった言葉はいったん脇に置いておいて、まず自分の感覚を、20年前のゲームセンターに巻き戻してみてほしい（平成生まれの読者諸兄姉には酷な注文で申し訳ない）。『バトルガレッガ』が誕生する前年～前々年は、FM音源というものが市場から一気に淘汰されていった、そんな時期だったことを覚えておいでだろう。アーケードゲームのサウンドはフルPCMが当たり前になり、家庭用でもプレイステーションとセガサターンが登場。パソコンにはWindows95の波が押し寄せて大変な騒ぎになっていた。

そんな激動期を経た96年という時代に、なおFM音源主体で世に出なければならなかったのが『バトルガレッガ』というゲームなのである。当時はまだチップチューンなんて言葉



『バトルガレッガ』を象徴する強敵・ブラックハートとの戦い。並木氏によると一部のBGMにも影響を与えているキャラクターとの事。詳しくは次のページで。

も発想もなかった時代だから、並木氏の心労たるや想像に余りあるが、ここからは歴史のifの話をしよう。もし『バトルガレッガ』が、当時の先端的な音源ハードウェアを用いることを許されていたら、どうなっていただろうか。

『バトルガレッガ』の音源構成は、FM音源8チャンネルと、低品位なADPCM音源4チャンネル。対して、当時のアーケードにおける標準的な音源構成は、PCMが16～32チャンネル。メモリも潤沢だ。音質はまだCDクオリティには若干届いておらず、多少のざらつきが残っていたが、エッジが立ちすぎるというほどでもない。エフェクタ類は発展途上で、音はそれほど潤っていなかったが、その分音の粒立ちはくっきりしていた。1995～1996年という時代を象徴していたのは、そんな加減のPCMサウンドだった。

「パーフェクト・エディション」はまさに、この時代背景において「パーフェクト」なのである。1996年の技術水準で確かに実現可能であり、しかもその技術水準におけるどんなゲーム音楽と比較しても遜色ない完成度なのだ。だから『バトルガレッガ Rev.2016』をプレイするときはぜひ、まず脳内に当時のゲームセンターを思い描いてほしい。『電脳戦機バーチャロン』が耳目を驚かせ、『バーチャファイター2』や『鉄拳2』が賑わいをみせる中に、泰然と佇む『バトルガレッガ』。両脇には『ストライカー1945』や『レイストーム』などが居並んで、ともにシューティングの牙城を守り続けている。そんなゲーセンだ。そこに「パーフェクト・エディション」の音が鳴り響いたなら、どんな感覚を受けただろうか。もしかしたら当時本当にありえたかもしれない最高音質。そう思って聴けば、もはや「パーフェクト・エディション」は単に「聴きやすく洗練されたパワーアップ・バージョン」ではなくなってくるはずだ。そこには「1996年の夢」が凝縮されているのである。

ちなみに筆者が「パーフェクト・エディション」のサウンドを聴いて最初に抱いた感想は、「これならタイトーF3システムの音に勝てる！」だった。個人的にF3の音は好きだし、今更そこと比較する必然性はまったくないのだが、思わずそんなことを考えてしまうくらい、一気に1996年という時代に引き戻されたのである。

『バトルガレッガ』作曲エピソード集

受注限定版「Premium Edition」同梱のブックレットには、作曲担当・並木学氏&サウンドスタッフへのインタビューが20ページにわたり掲載されている。そこには収まりきらなかったエピソードの一部をここに特別掲載させていただいた。

構成＝hally（VORC）

❶音色の作り方

――並木さんは、「こういうフレーズならこういう音色」っていうイメージが、自然に浮かぶものなんでしょうか？

並木 浮かぶときと浮かばないときがありますね。浮かぶときは、その音色に近い基本波形――たとえばサイン波とかノコギリ波とか――を加工して作っていきます。シンセにおける教本通りの音作りですね。浮かばないときは、前に作った音色とかを、頭の中で当てはめてみます。それで「そっちの方向でいけそうだな」って確認していく感じですね。FM音源に限らず、どんな仕事でもそういう作り方をしてますね。PSGしかなければ、本当にむき出しの矩形波を入れてみたりもします（笑）。

❷『ガレッガ』といえばクラブ・ミュージック！

並木 初めてクラブに行ったのは、こういう音楽を聴くようになって、わりとすぐだったんじゃないかな。最初は芝浦GOLD（日本におけるハウスの普及に貢献したクラブハウス）とか。そういえばジュリアナに行って、ドレスコードで追い返されたことがあります（笑）。当初は、テクノとハウスの区別もわからなかったんですけど、初めてクラブで体験したときは、やはりすごい衝撃でしたよ。自分の好きな音楽がこんなに大音量で、しかも酒を飲みながら聴いてもいいのかみたいな。踊るって言ったって、特定のステップやダンスがあるわけじゃなくて、ただ揺れてるだけでもいいし。ガチで体を動かしても気持ちいいし、本当に天国みたいな感じがしましたよ。パラダイスガレージ！……はハウスですね（笑）。ハウスもそこら辺まで遡って聴いたりしてました。そのうち西麻布YELLOWの存在を知って、テクノはそっちのほうがよく流れるとわかって……。クラブに行くようになってから、レコード店でそういう音楽を漁るようにもなりましたね。DJやったりはしなかったですけど。誰も情報をくれる人がいないから、『TV Bros.』とか『REMIX』とかを必死に読んでました。レコードは神保町のジャニス（レアな洋楽で知られる老舗の貸しレコード店）で借りたりとか、渋谷のWAVEやHMVでジャケ買いしては外れみたいなことを繰り返したりとか。給料がみんなそこでなくなっていく。当時のテクノ好きは、みんな通った道ですね（笑）。

❸大敵はロッテルダム・テクノがお好き

並木　『ロッテルダム・テクノ・イズ・ハード・ハード・ハード!!』っていう国内版コンピレーションがあって、ボス曲はそこから影響を受けています。収録曲は全部おしなべてロッテルダム・サウンドっていう感じなので、特にどの曲の影響が強かったっていうのはないです。いま聴くとすごいバカだな（褒め言葉）って思いますけど、当時はこの歪んだ感じが先進・先鋭的だったんですよ。だからけっこうヤバい感じを出せるって思ったんですよね。ちなみに空中ボスの曲は、ブラックハート（5面、7面ボス）

――開発中はヌメリコフって呼ばれてました――がカッコいいなと思って作ってたんですよ。当初はその専用曲みたいな感じで、マッドボール（2面ボス）とかはあまり意識してなかったんですけど、各ボスに1曲ずつ付けるのは大変すぎるし、サンプリング容量のバランスとか考えてもちょっと無理だったんで、最終的に空中ボス、地上ボス、ラスボスの計3曲に絞ったんです。

❹ゲーム音楽としてのライバルは『雷電』だった!?

――4面の曲はハウス路線で、ハネたリズムを使っていますね。

並木　そうそう、「絶対音長」っていうのを使うんですね。たとえば8分音符なら内部処理的には24カウント（割り込み）になるので、16分音符は普通その半分の12カウントになるんだけど、そうじゃなくて14と10にわけて、それを交互に書くことで、シャッフル感を出すっていう。こう言うと面倒くさそうだけど、そんなに苦ではなかったですよ。ああいうグルーヴ感が好きだからかな。『アームドポリス バトライダー』でもやってたと思うし。ちなみに『バトルガレッガ』は当時のいろいろなテクノから影響を受けていますが、3面～4面の曲に関しては、とくに何かからの影響ってないんです。4面は、僕のなかにあるハウスのイメージをそのまま形にしたものですね。

ハウスっぽい音をやってみたのには、もうひとつ理由があるんです。当時売れまくっていた『雷電Ⅱ』に負けたくなかったっていう。実はあれ、『バトルガレッガ』と同じ音源スペックなんですよ、それで勝手にライバル視していて、音楽に関しては歴然たる差をつけてやるぞって思っていたんですね。で、『雷電Ⅱ』はいわば演歌調ロックだったじゃないですか。だったら、向こうが絶対にやらないことを思って。それでハウス的なハーフシャッフルをやってみたんです。せっかくサウンドドライバも新しく作ったんだし、違うことができるんだぞと主張させたかった。そうすればゲーセンで『雷電』と一緒に並んでいても、アドバンテージが出てくるなと。『雷電Ⅱ』に限らず、当時ライバルと目していたものは全て、「もしこれがゲーセンで『バトルガレッガ』の隣にならんでいたら、どうだろうか」ということを考えながら見ていました。『デイトナUSA』が横にあったらどうやって太刀打ちしようかとか（笑）。いや、できるわけないんですけどね（笑）。それでも一応、ひと太刀あびせるぐらいのことはしないといけないぞと。返り討ちにあってもいいから（笑）。そんな風に思ってましたね。

22年の時を越え、オリジナル開発チームがリメイク!!



WILD GUNS Reloaded

PS4

■プレイステーション4
■ナツメアタリ
■2016年12月13日
■ダウンロード版:1800円(税込)
■CERO B(12才以上対象)

構成=ジストリアス(フリーライター)



2016年『WILD GUNS Reloaded』
（プレイステーション4）

4:3から16:9へ、ワイド画面に！
戦場は2倍の高解像度化！



1994年『ワイルドガンズ』
（スーパーファミコン）



クリント

賞金稼ぎ。筋骨隆々の体から発せられる気迫は猛者のそれである。ローリングの移動量が大きい。



アニー

大地主の娘。キッドに家族を殺され、復讐のため軍で3年訓練を受けた。ジャンプ、歩きの移動量が大きい。

目に映る全ての敵を撃ち 襲い来る攻撃を避ける

視界に飛び込む敵や障害物を撃って倒すガンシューティング。片やプレイヤーの進行を阻んで現れる敵や障害物を、飛び道具を持ったプレイヤーが立ち回って撃って倒すアクションシューティング。どちらも圧倒的な攻撃をもって突き進むゲームだが、ガンシューティングではプレイヤーは身動きが取れず、アクションシューティングではプレイヤーの射程に死角がある。ならばその2つを互いに補えば……そんな双方のゲーム性の「良い所取り」を目指したゲームが少数存在する。『カベール』『ブラッドブラザーズ』『NAM-1975』『罪と罰　地球の継承者』『銃武者羅』……「ガンシューティングアクション」と呼ばれる、独特な魅力が語り継がれる作品の中に『ワイルドガンズ』はあった。

広がる荒野と酒場にサボテン、リボルバー銃やダイナマイトで襲い掛かる悪党どもに、迎え撃つは屈強なガンマンにドレスに身をまとう美女の凸凹コンビ。西部劇を思わせるクラシックなムードだが、次第にガンマン型ロボットや多脚の歩行砲台、ガトリング銃をかまえた巨大人型ロボットと次々と襲い掛かる



ステージ１ボス。新たに描き起こされたアニメーションでグリグリ動く！



前作『ワイルドガンズ』と比べてより開放的になった酒場のシーン。見慣れない新武器やアイテムなど追加要素もちらほらと見える。



新キャラクター
ドリス

銀河連邦政府軍の中隊長。両腕に装着したパワーガントレットで次々とダイナマイトを投げる女傑。

ハイテク兵器たち。率いるは極悪非道の宇宙海賊キッド。こんな連中に勝てるのか？ いや、鋼鉄の荒くれどもを圧倒するのが『ワイルドガンズ』だ。

目に映る敵や敵弾や障害物を片っ端から撃ちまくり、撃ちもらした敵弾はジャンプや横っ飛びで回避、近寄る敵は銃でぶん殴り、図体のでかいロボットは投げ縄で動きを封じ込め、一斉に襲い掛かる集団はボンバーで一層。ガンシューティングの一方的な射撃攻撃とアクションシューティングの身軽さを兼ね合わせたガンマン無双。かくして銀河を股にかけた忘れられない西部劇は伝説となり、ソフトは復刻を待たれる間、未体験者からは羨望の眼差しを向けられ、ゲームショップからは高額の賞金（買取価格）がかけられた。

前作の魅力をそのままに より過激に広がる「再装填（リローデッド）」

伝説は再び蘇る。22年という長い時を経て、当時のスタッフが再集結して作られるのが本作『WILD GUNS Reloaded』だ。PS４という最新ハードに再臨したその姿は、驚くほどにあの頃のままだ。綿密に描かれたドット絵も、古き良き2Dアクションゲームの操作性も変わらない、それどころか最新ハードの



新キャラクター
バレット

キッドに襲撃された星で生き延びた元ペット犬。ドローンが照準内の敵を狙い撃ち、自身は回避に徹する。



トンネルの出入り口や山の斜面から敵が現れる炭鉱ステージ。採掘現場に発破はつきもの、広範囲にわたるドリスのダイナマイトが火を噴く！



荒野を疾走する装甲列車ステージ。前作ではほぼ１車両で画面が埋め尽くされていたが、本作では隣の車両まで見える。



恩恵を受けてよりパワーアップしてやつらは帰ってきた。

　ワイド画面対応により広がる戦場に、最大4人同時プレイのローカルプレイ、オンライン対応のスコアランキングは全国の賞金稼ぎ達が名乗りを挙げるだろう。新たな仲間も加わり、宇宙海賊キッドはまたも地獄を見るに違いない。痛快SF西部劇の再装填、銃弾の嵐はもうそこまで来ている。

追加された新ステージを公開!!

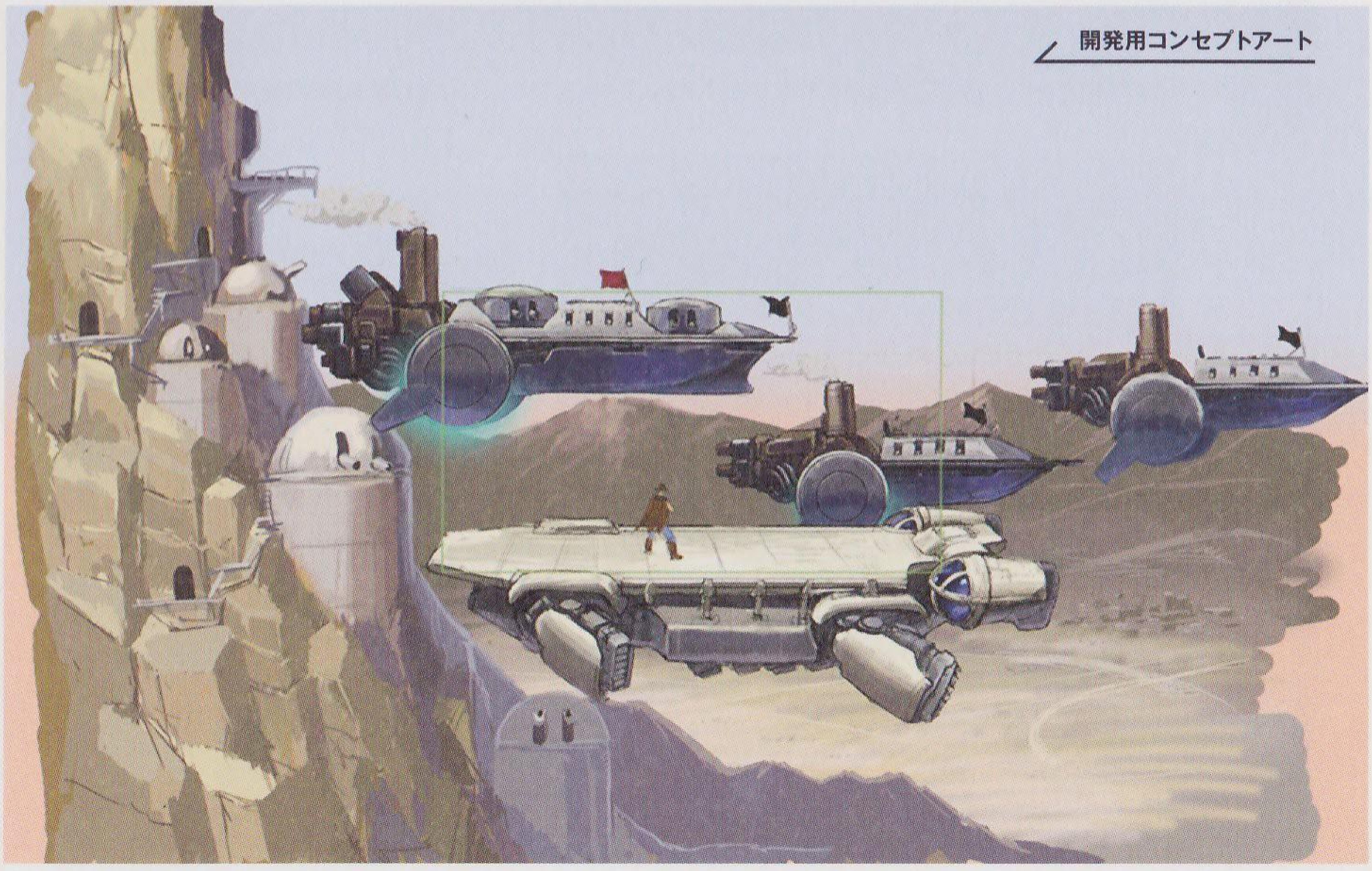




新ステージ
FLYING SHIP
飛行船

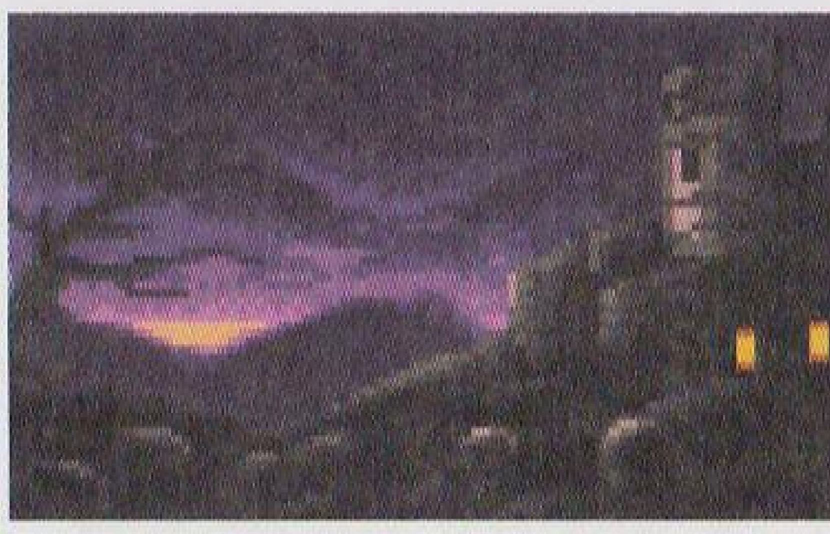
飛行船に乗ったクリント一行に襲い掛かる敵キャラ達。苛烈な戦場だが広大な荒野と空の2ショットはまさに絶景。注目したいのが自転車のような機械に乗る敵キャラ。その飛ぶ姿は往年のSF映画の名シーンにそっくり。人力なのか風船の浮力なのかとにかく空を飛ぶ姿がコミカルだ。





開発用コンセプトアート





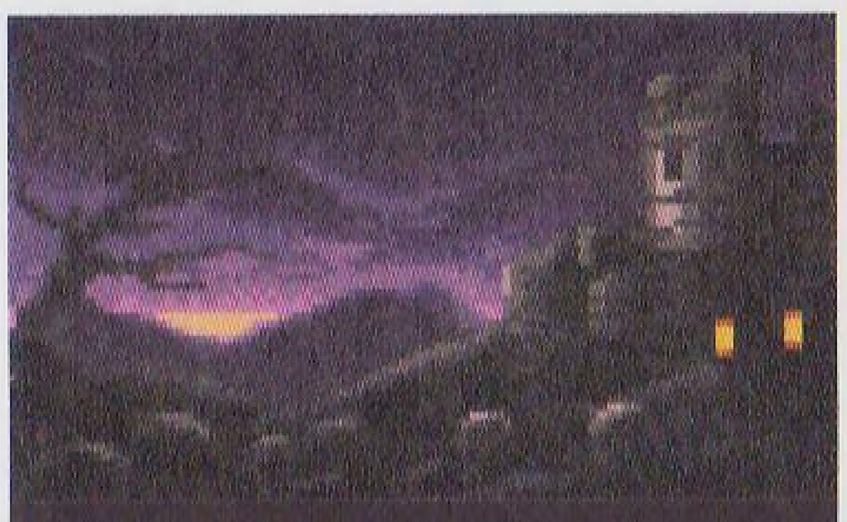
新ステージ
UNDERGROUND
前半部 **墓場**

墓標が立ち並ぶ荒れ果てた丘。その先に見える朽ちかけた建物はかつての教会だろうか……？　陽は落ち、周囲は暗闇につつまれ、身の回りと照準の先ぐらいしか灯りが届かない。そして照らし出されるのは、世にも恐ろしい怪物達！　……に見えなくもない仮装した敵キャラ達。ふざけた格好だが、こんな姿でも手にした武器は本物だ。目に映らない恐怖も目に映る脅威も全て撃ち祓おう。









新ステージ

UNDERGROUND

後半部 **地下工場**

敵を蹴散らし、灯りのもれる館に侵入すると、その地下には広大な隠し工場があった！クリント一行は巨大リフトに乗り込み、地下へ地下へと降りていく。暗闇を照らし出すのは、巨大な溶鉱炉と運び出される高熱源体。侵入者を排除せんと怒号に銃声が弾け飛ぶ。どうやら我々が招かれざる客であったことは間違いない。ここでは一体何が行われているのか、そして最深部には一体何が待ちうけているのか!?

『WILD GUNS Reloaded』開発チーム

TENGO PROJECT インタビュー!!

取材＝ジストリアス（フリーライター）

『WILD GUNS Reloaded』は前作『ワイルドガンズ』を開発したオリジナルチームによる22年振りのリメイクだ。人材の入れ替わりが激しいゲーム業界において「オリジナルチームがリメイクを手がける」という意味でも興味深い本作。さっそく開発の舞台裏を聞いた!

TENGO PROJECTとは

・谷口俊一（企画、グラフィック担当）
・宮部寿保（プログラム担当）
・岩月博之（サウンド担当）

の３名が関わるナツメアタリのアクションゲームスペシャルチーム。現在も現役でコンシューマゲーム開発を続けている。

代表作

ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン（スーパーファミコン）
ワイルドガンズ（スーパーファミコン）
Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition（SNES）
新機動戦記ガンダムW Endless Duel（スーパーファミコン）
ŌmegaFive（Xbox 360 LIVEアーケード）

旧ナツメ30周年作品！

――以前、本誌の前身にあたる『シューティングゲームサイドVol.5』のインタビュー内で、前作『ワイルドガンズ』について「Wii発売当初からバーチャルコンソールで発売する方向で動いていた」と語っておられました。あれから移植ではなくリメイクという形で復活に至った経緯についてお聞かせください。

宮部　詳しい理由はお話できませんがバーチャルコンソールでの発売が難しいこと、ナツメアタリ（旧ナツメ）30周年記念になにかしたいことから自社IPである『ワイルドガンズ』を現代のハードに蘇らせようということになりました。移植としてスタートしたのですが、前作を開発したオリジナルメンバーがそろっているのにベタ移植では能がないので今の時代に合わせたリメイクをすることになりました。

――公式サイトでも紹介されている1面マップの比較で、前作では「RESTAURANT」と看板の挙げられていた建物が、本作では「RESTAURANT GOLDRUSH」と店名が追加されていました。また、前作では空中で消滅していたショット発射時の薬莢が、地面に転がるエフェクトが追加されるなど、細かい部分まで手が加えられていて驚きました。今回リメイクにあたって強化された演出や背景も多くあると思いますが、特にこだわった部分はございますか？

谷口　16ビットハードで動作していたゲームだということを強く意識しています。素材は基本16色、回転拡大も意識的に使わないようにしています。たとえば薬莢のグラフィックは16種類の回転パターンを用意して動かしています。ただし容量だけは制限を無くし、贅沢に使っています。

宮部　前作で使用した素材を表示するため、まずは元素材を読み込めるグラフィックツールを準備するところから始めています。その後新規グラフィックのための16ビット素材を編集できる環境に拡張してからＰＳ４側の表示エンジンを用意しました。

――画面サイズが4：3比率から16：9へと変更となり、前作と比べてかなりマップが広がりましたが、プレイヤーキャラクターのグラフィックや照準などは前作とほぼ同じサイズに見えます。そのぶんプレイヤーキャラクターの移動速度や照準速度など、前作のプレイ感覚から少なからず変化が生じたと思いますが、細かい調整など苦心された部分はございますか？

宮部　前作は画面が狭いため、敵をスクロールアウトすることで攻略できた場所も、今回は見えている範囲が広いので四方八方から攻撃されます。また画面解像度を拡張したため上方向に広がったスペースをどう使うかも悩みました。これらが理由で、すべてのエリアの敵配置を新しくしています。

――前作では2人同時協力プレイがそのまま火力倍増、難易度軽減につながっていましたが、本作で最大4人同時プレイとなると、より攻撃範囲や火力が増します。たとえばボス戦で投げ縄を当て続けて一切攻撃させないなど、一方的な展開も考えられるのですが、本作ではプレイ人数で難易度の変化などはございますか？

宮部　『WILD GUNS Reloaded』では「シングルプレイモード」「マルチプレイモード（2～4P協力）」を用意しました。「マルチプレイモード」は専用の敵配置になっていますので多人数で協力プレイを行うと新鮮な気分で遊ぶことができます。

――本作で追加された新キャラクターについて、ドローンとともに戦う犬に、爆弾を駆使する巨体の女性と、見た目だけでなく戦法もかなりユニークなキャラクターとなっています。前作から登場するクリントとアニーは西部劇を彷彿とさせるキャラクターですが、今回の新キャラクターはどのようなコンセプトで生まれたのでしょうか？

谷口　前作の2人が性能的にはほぼ同じだったため、新キャラはプレイ感覚も変わるぐらいの異なったタイプにしたいと思いました。巨体の女性ドリスは爆弾を投げて攻撃しますが、〝これは前作からの仕様である〟ダイナマイト投げ返し〟をメイン攻撃にしたいという思いから考えました。服装のヒントは南北戦争時の北軍兵士です。キャラデザインについて当初は女性ではなく、むさ苦しい巨漢の予定でした。

犬のバレットは攻撃をかわしやすいキャラとしました。さらに自分以外の物が攻撃することで、攻撃中に動くことを可能とし、他のキャラとは逆の操作感覚を狙いました。ブラック&タンのカラー、片目のダックスフンドという設定ですがモデルは18年近くを共に過ごした今は亡き愛犬です。

――本作はオンラインスコアランキング対応と発表されています。前作ではザコ敵の早回しやアイテムの回収、また銃を撃ち続けることでスコア倍率がどんどん上昇するなどの稼ぎ要素がありましたが、新たなスコアアタック要素などございましたらお聞かせください。

宮部　「集金袋」という新アイテムを追加しました。破壊すると画面が紙幣まみれになりますので逃さず回収してスコアアップを狙ってください。「マルチプレイモード」では「共有残機」「合算スコア」というシステムを導入しました。これによりマルチプレイであってもネットワークランキング上位を目指す熱い協力プレイができるようになっています。

――旧ナツメのファミコンやスーパーファミコンのゲームといえば『ワイルドガンズ』以外にも『闇の仕事人 ＫＡＧＥ』や『ファイナル



本作は４人同時協力プレイに対応！　同じキャラクターを使うこともできるぞ。

ミッション』など、今も中古市場で高額で取引される人気作品が多い印象があります。またアクションやシューティング以外にも『東方見文録』や『アイドル八犬伝』といった独創的なアドベンチャーゲームや、『ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン』など他社作品のリブート作品など話題作も多く、またこれらの作品の復刻を望むファンも多いと思います。これら過去作品の復刻について、今後の展望などございましたらお聞かせください。

宮部　「TENGO PROJECT」メンバー全員が在籍していることもあり「TENGO PROJECT」の過去作リメイクの話が内部では出ますが、ご存じのように権利的に簡単ではないタイトルばかりです。それでも機会があれば今回の『WILD GUNS Reloaded』のようなリメイクをしてみたいです。

――最後に、スーパーファミコン版から『ワイルドガンズ』を好きだったファンと、本作『WILD GUNS Reloaded』で初めてプレイされる方々に、みなさんからメッセージをお願いします。

宮部　『WILD GUNS Reloaded』は、

・画面の高解像度化、ワイド化。それによる全エリアのグラフィックの描き足しと新しい敵配置
・2体の新キャラクタ追加による新鮮なプレイ感覚
・追加された2つの新ステージ＋ボス
・新アレンジBGM

といった新要素から、昔から『ワイルドガンズ』を楽しんでいただいている方でも別の感覚で楽しめると思います。

今回のような移植系の開発は初めてだったので、『ワイルドガンズ』をご存じの方を満足させるようなものが作れるか不安でした。

完成後の今は「22年経ったのに俺たち変わってないな」という感想です。

そんな「同じ製作者が22年後によるリメイクするとどうなるのか」というところも本作の見どころだと思いますので楽しんでみてください。

少し辛口な難易度のゲームですが、最近では見かけなくなった「指が覚えることへの楽しみ」を味わえるタイプのアクションゲームですので『ワイルドガンズ』をご存じなかった方も是非一度遊んでみてください。

谷口　今回グラフィックの容量をほとんど気にせず作れた反面、少ない容量でやりくりしていたスーパーファミコン版の雰囲気が薄れたと感じます。しかし豪華になったグラフィックはキャラクター達に存在感を与え、ガンシューティングの快感を生み出していると信じています。

非常にマイナーなタイトルですが、いまだに覚えていてくださる方がいることをとてもうれしく思います。

自分自身、ゲームはドットこそ至高という想いは変わりません。

ポリゴン、3D全盛の時代だからこそ遊んでいただきたいと思います。

岩月　今作では前作『ワイルドガンズ』のBGMを全曲アレンジしました。あまり派手に曲を変えてしまうとプレイ感覚まで変わってしまうため原曲のイメージを残す地味なアレンジになっていますが、昔と雰囲気は変わらないが新しくなっている感じが出ていればいいなと思います。また、今作ではBGMをアレンジ版と『ワイルドガンズ』版で切り替えられますので、両方を聴き比べてみるのも良いでしょう。

あと、今作の追加ステージ用に新しいBGMを用意しました。これは先に述べましたBGMの切り替え機能に対応するため、一旦『ワイルドガンズ』と同じ音色で楽曲を制作した後、さらに今作向けのアレンジ楽曲を制作しています。こちらの方もお楽しみいただければと思います。



父と娘が
ともに歩む日々、いま再び

育成ゲームのハシリである『プリンセスメーカー』シリーズの中でも随一の完成度と人気を誇る『2』がリファインされ、四ヵ国語に対応してSteamにて好評配信中だ。世界中で評価された子育てゲーム。その魅力を振り返る。

構成＝箭本進一（フリーライター）



プリンセスメーカー2リファイン

Steam

■Windows XP以降
■CFK
■2016年9月29日（配信中）
■1980円（税込）

※本作は日本語、英語、中国語、韓国語の表示に対応しています。
本記事では意図的に英語での画面を使用しています。

人生の光と闇を真正面から描く

元・勇者の父親となり、星から授かった娘を育てる『プリンセスメーカー2』（以下『プリメ2』）。オリジナル版から23年の時を経てリメイクされたのが、本作『リファイン』です。「育成ゲーム」という新ジャンルを確立させた名作が、当時のゲームバランスそのままに、現代によみがえりました。

PCから携帯アプリまで、数年おきにリメイク移植が行われ、ゲーム実況でも盛んに取り上げられているなど知名度の高い作品ですが、なぜ『プリメ2』はこうも長きに渡って人々に愛され続けているのでしょうか。

それは『プリメ2』が人生における光と闇を真正面から描く、「表現」精神あふれる作品だからです。

娘は、父親であるプレイヤーの育て方によって、どんな色にも染まっていきます。勉強ばかりさせれば作家や芸術家、戦いに明け暮れたなら戦士、社交界の評価が高いなら王妃や伯爵夫人など、その行く末は父親次第です。しかし、娘の未来に待つのは輝かしい光だけではありません。なぜなら、『プリメ2』の世界には、現実同様の闇が口を開けているからで



父娘の日々は10歳からスタート。8年後に大人になるまで、一緒に居られる時間は実に短い。



す。父親が子育てを誤ったなら、闇は娘を蝕み、呑み込んでいきます。プリンセスを目指していた無邪気な娘が、非行に走り、家出をし、父親と疎遠になっていく。過ちを繰り返した末、「暗黒街のボス」「ゴロツキ」「街娼」「SMの女王」「妾」「詐欺師」などになってしまうことすらあるのです。安易に結婚を決めたが出戻ってしまう。妾となって地主に身体を貪られる。もちろん、ゲームなのでセーブとロードを繰り返してしまえば「無かったこと」にできます。しかし、8年間丹念に積み上げられた娘の描写と、パソコンだからこそ許された闇の表現、そして、「過ちを犯してしまった」という事実が、父親の心を深く深く抉るのです。

闇があれば光もあります。父の後を継ぐ勇者となる。魔法使いとして魔術の発展に寄与する。作家として長編小説を書く。闇が深いからこそ、成功も輝きます。『プリメ2』は、表現の力によって、数値の並びである「娘」に生命を与えたのです。

そしてプレイヤーは、ゲームを通して自分の親子関係と向き合います。育ててくれた両親の願いや思いを知り、これまでの成長が、まるで闇の中で綱渡りをするような危なっかしいものであったことを理解し、そして自分の娘に対して両親らと同じ思いを抱いている自分に気付くのです。「健やかであって欲しい」「平凡でも、お天道様の下を胸張って歩ける人間であって欲しい」と。これは実に「表現」であるといえるでしょう。

人生の光と闇を描く姿勢は、ゲームとしての懐の深さにも繋がります。本作を遊ぶ父親の目的は様々。ゲーム的にいずれかのエンディングを目指す者。ただ無事な成長と平凡な幸せを望む者。『プリメ2』は、その全てを受け入れます。光も闇も、攻略も感情移入も。こうした自由度の高いシステムがあったからこそ、『プリメ2』は23年を経ても遊ばれ、語られ続けているのです。

リファインされてよみがえる『プリメ2』という「表現」

そんな『プリメ2』がリファインされてよみがえります。対応機種はPCで、最初はPC-9801で発売されたことを考えると、長い時間を経ての里帰りともいえる。『プリメ2』の世界には「グッド」エンドや「バッド」エンドではなく、娘とあなたが歩む8年間の、長くて短い「人生」があります。あの頃を懐かしむ人も、そうでない人も、ぜひ『プリメ2』という名の「表現」に触れてみてください。

『プリンセスメーカー2リファイン』

海外パブリッシャーCFKインタビュー!!



名作育成シミュレーション『プリンセスメーカー』をSteamで復活させ、世界規模で新たなファン層を開拓することに挑む、韓国のゲームメーカーCFK。そのプロジェクトの第一弾であり好評配信中の『プリンセスメーカー2リファイン』の開発秘話、そして今後の展開について、同社にメールインタビューした。

取材＝箭本進一（フリーライター）
翻訳＝尹 秀姫（編集・ライター）

今の若い世代とも『プリメ』の楽しさを共有したい

――これまで日本ゲームのパブリッシングを手がけてきた御社が、日本ゲームをリメイクすることになった経緯を教えてください。また、なぜ90年代の日本ゲームをリメイクしようと思われたのでしょうか

CFK 『プリンセスメーカー2リファイン』は2004年頃に日本のサイバーフロントで発売された作品として韓国では弊社がローカライズして発売したという経緯があります。また、今回のSteamでの発売は最新OSに対応すること、多国語ローカライズ（英語、中国語）を追加して再び発売したものです。

きっかけというならば、韓国では90年代初頭にプリンセスメーカーのDOSバージョンが正式にローカライズされて発売されたのですが、その独特な題材と魅力的なゲーム性によって韓国でも広範囲にファン層が形成され、大きな人気を博しました。私を含めてこの時の記憶を持つ韓国のユーザーはとても多く、インターネットでゲーム実況をストリーミングするゲーマーが『プリンセスメーカー』（特に『2』）をプレイしているのをしばしば目にします。このように、長きに渡って話題にの



父と娘の、夢のような8年間

娘をアルバイトや習い事に通わせると、「体力」や「気品」「モラル」といったパラメータが上下していく。エンディングではパラメータに応じた職業に就くため、計画的に育てることが重要だ。

時には武者修行で腕試し



娘を「武者修行」に送り出すこともできる。このパートは2Dフィールド型＋ターン制バトルのRPGになっており、娘の能力がそのまま戦いに反映される。

ぼり続け、ユーザーがプレイしているゲームであるため、『プリンセスメーカー』シリーズだけが持つ特別な経験を今の世代のユーザーたちとも共有したいと思い制作しました。

―『プリンセスメーカー』シリーズをSteamで展開する構想もあるそうですが、なぜ最新作や『1』ではなく『2』なのでしょうか。

CFK　1991年に『1』が発売されてから2007年に発売された『5』まで、長い間『プリンセスメーカー』からは様々なシリーズが誕生しましたが、その中でもユーザーにもっとも印象深く残っているゲームと言えばやはり『プリンセスメーカー2』をおいて他にないと言えるくらい、『プリンセスメーカー』シリーズの基本となる完成度の高い作品です。『プリンセスメーカー2』は韓国だけでなく中国、北米などでも認知度が高い作品なので、『プリンセスメーカー2』を皮切りにSteamで他のシリーズも展開できる足がかりになればと思っていましたし、期待しただけの成果は得られたと思います。

―ということは、Steam版の開発者さんは、本作のオリジナル版をプレイしたこともある、と考えてよろしいでしょうか。

CFK　『プリンセスメーカー』シリーズ、そのなかでも『2』は韓国で非常に人気が高かったゲームで、開発チームのスタッフのほとんどが過去に発売された『プリンセスメーカー2』をオリジナル・バージョンでプレイした経験を持っています。

―リメイクに当たって、変えた点と、敢えてそのままに残した点を教えてください。

CFK　オリジナルの面白さと感動をそのまま伝えるという目的に沿って、Steamで発売した『プリンセスメーカー2リファイン』も基本的な仕様はオリジナルと同じです。その上で、既存のリファインバージョンに存在した一部バグを修正し、ゲームをさらに面白く、楽しくプレイできるように挑戦課題を追加しました。追加した挑戦課題のうち、一部の課題の条件は本ゲームの隠れ要素と関連しているのですが、『プリンセスメーカー2』が基本的に娘の育成パート以外にも武者修行パートを活用した膨大なボリュームのいろんなイベントが存在することを受け、今まで扱うことのできなかった部分も追加できるように、さらに挑戦課題を追加するアップデートを予定しています。

―『プリンセスメーカー2』のイベントにアップデートがあるのですか。それは楽しみです。ところでグラフィックがNECのパソコンPC-9801の16色風の色合いを踏襲しつつ、



12月になり、冬服を着込む娘。季節に合わせた服装をさせないと、娘は体調を崩してしまうこともあるのだ。

綺麗になっていますね。

CFK　初期のPC-9801で発売されたバージョンは16色で作成されていましたが、その後のWindowsの環境に合わせてリメイクされたリファインバージョンでは16ビットのFull Colorで再構成されていました。『プリンセスメーカー2リファイン』のSteamバージョンは原作の雰囲気をできるかぎり再現することを目標としてグラフィックを作成したので、一見すると違いはわかりませんが、詳細な部分で大きな違いを見せてくれています。

――本作は20年以上昔のゲームですが、ソースコードなどは残っていましたか？

CFK　オリジナルバージョンのソースコードとリファインバージョンのソースコード、どちらも残っていたので最新ＯＳに対応するのも、ローカライズもある程度は容易に進行することができました。ですが原本のソースコードがとても古い仕様だったため、ワイド画面（16：9比率）に対応することや、一定バージョン以上のDirectXを要求するSteam Overlay機能に対応できなかったことを、とても残念に思っています。

――今回は韓国語や英語など各国語に対応していますが、ローカライズの際の苦労はありますか。

CFK　アジア圏の言語は生活様式や考え方が似ている部分が多く、おたがい理解できる部分では難しいと思うことは多くありませんでした。ただ、英語でのローカライジングは全然話が異なります。東アジア圏の言語を英語に翻訳するのは非常に難しい作業で、おたがいに異なる文化を持っているため、おたがいについて深く理解する必要がありました。そのため（英語版を）最初にリリースした時には英語の翻訳についてユーザーから不満が多く出ましたが、Steamコミュニティを通じて多くのユーザーがよいパートナーに助けられたおかげで、幸いにも英語翻訳のクオリティも向上させることができました。今後もユーザーからの要望があれば引き続き改善していきます。

――『プリンセスメーカー2』はモラルに関する表現も重要な要素ですが、インモラルな「因業系」エンディングは当時のまま再現されているのでしょうか。されているとすれば、セクシャルな表現に厳しいSteamで発売する際に苦労などありましたか。

CFK　原作のすべての要素をそのまま再現しようという計画意図どおり、エンディングもオリジナルそのまま再現しています。セクシャルな表現については『プリンセスメー



この「レザーのドレス」は、「色気」が上がるが「モラル」が下がる。太ると着られないため、体型管理が必要だ。

カー2リファイン』はそのレベルがあまり高くないこと、最近リリースされたゲームの中ではもっとセクシャル要素の高いゲームも多いため、そこは特に悩みませんでした。

――最も多く売れているのはどの国でしょうか。

CFK　やはり最も人気がある場所はアメリカです。Steamが北米のマーケットであること、ゲーム人口が多いこともさることながら、こういったジャンルがアメリカではとてもユニークなので、ユーザーのみなさんが見つけ出してくれたようです。その次は意外にも韓国で、それから日本、ヨーロッパ、東南アジアといった順になります。

――配信後はランキング上位に食い込むなど好評だったようですが、ユーザーの声で印象に残ったものはありますか。

CFK　Steamコミュニティでは多くのユーザーからの反応や意見を見ることができます。もっとも印象深かったコメントは、ずいぶん昔に楽しんだ思い出のゲームをこうして再びプレイすることができてよかった、という意見です。我々が展開しようとしていた意図にもっとも符合する反応でもありましたし、かつて同じ経験を楽しんだユーザーが我々のゲームのコミュニティに集い、また『プリンセスメーカー』シリーズに関する話をしているというのは、見ていて嬉しいですね。



17歳となり、父の元から旅立つ日も近い。夢のような8年も終わり、彼女はどんな未来を選ぶのだろうか。



アーケードで、セガハードで、
僕らの胸をアツくした
セガの名作ゲーム復刻プロジェクト
4年間の大総括!

セガ3D復刻アーカイブス1・2・3 完結記念特集



思い返せば2012年、セガが3DSの立体視に対応させた『3D スペースハリアー』を発表したとき「いったいどんな立体感になるのだろう!?」という期待を抱いた人は多いはず。配信当日、期待は良い意味で裏切られた。立体視の迫力の素晴らしさはもちろんのこと、それ以上に「アーケードより遊びやすい!」という驚きが上回ったのだ。

開発を手がけたのは技術力に定評がありレトロゲームも知り尽くしている熟練の開発会社M2。セガとM2のタッグにより「往年の名作」を「現在の名作」に生まれ変わらせる「復刻」が次々と実現していった。

あれから4年。復刻プロジェクトは『セガ3D復刻アーカイブス3 FINAL STAGE』の発売をもって完結を迎えようとしている。

今こそ、復刻された名作群の「遊びやすさ」と、名作と呼ばれるに至った「感動の記憶」を振り返ろう。レトロゲームの復刻方法。そのひとつの回答が、ここにある!



イラスト:杉森建(株式会社ゲームフリーク)

年代別にわかる!　これが3DSで復刻されたタイトルだ!!

1985	スペースハリアー （アーケード）		
1986	ファンタジーゾーン （アーケード） アウトラン （アーケード）	ファンタジーゾーン （セガ・マークⅢ） ※起動には前作『セガ3D復刻アーカイブス』が必要です	
1987		ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙 （セガ・マークⅢ） サンダーブレード （アーケード） メイズウォーカー （セガ・マークⅢ）	エイリアンシンドローム （アーケード） スーパーハングオン （アーケード） アフターバーナーⅡ （アーケード）
1988	スペースハリアー3D （セガ・マークⅢ） アウトラン3D （海外マスターシステム）	獣王記 （メガドライブ） ギャラクシーフォースⅡ （アーケード） パワードリフト （アーケード）	
1989			ターボアウトラン （アーケード）
1990			コラムス （アーケード） サンダーフォースⅢ （メガドライブ）
1991	ベア・ナックル 怒りの鉄拳 （メガドライブ）	ソニック・ザ・ヘッジホッグ （メガドライブ）	
1992			ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 （メガドライブ）
1993	ザ・スーパー忍Ⅱ （メガドライブ） エコー・ザ・ドルフィン （メガドライブ）		ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌 （メガドライブ） ガンスターヒーローズ （メガドライブ）
1994		ぷよぷよ通	
2008		ファンタジーゾーンⅡ （プレイステーション2）	
	8タイトル収録!	**10タイトル収録!**	**9タイトル収録?**

各タイトルの収録先をチェック!



セガ3D復刻アーカイブス

■ニンテンドー3DS
■セガゲームス
■2014年12月18日（発売中）
■パッケージ版・ダウンロード版：各4298円（税込）
■CERO A（全年齢対象）



セガ3D復刻アーカイブス2

■ニンテンドー3DS
■セガゲームス
■2015年12月23日（発売中）
■パッケージ版・ダウンロード版：各4849円（税込）
■CERO A（全年齢対象）



セガ3D復刻アーカイブス3 FINAL STAGE

■ニンテンドー3DS
■セガゲームス
■2016年12月22日（発売予定）
■パッケージ版・ダウンロード版：各5389円（税込）
■CERO C（15才以上対象）

3パッケージ収録!!!

迷ったら全部入りを買っちゃえ!



セガ3D復刻アーカイブス1・2・3 トリプルパック

■ニンテンドー3DS
■セガゲームス
■2016年12月22日（予定）
■パッケージ版：9709円（税込）
■CERO C（15才以上対象）

歴代タイトル3DS版 ここがすごい！

3DSで復刻されたセガの名作群は立体視の迫力の追加だけでなく、アーケード版やセガハード版よりも格段に遊びやすくアレンジされた。その3DS版ならではの魅力を解説していこう。なお、設定を変更すれば原作の手応えある内容も再現可能だ。

構成＝青木聡（An-EDITOR.）

情報欄の見方

①収録…『セガ3D復刻アーカイブス』に収録されています
②収録…『セガ3D復刻アーカイブス２』に収録されています
③収録…『セガ3D復刻アーカイブス３ FINAL STAGE』に収録されています
DL版…単体でダウンロード版が配信中のタイトルはその定価を記載しています。単体で配信中のタイトルは頭に『3D』が付いて配信中です。例えば『スペースハリアー』は『3Dスペースハリアー』というタイトルで配信中です。



キャノンやブーツも立体的に表現。誌面でお伝えできないのが残念！

SPACE HARRIER

スペースハリアー

パッケージ版:①収録
DL版:2012年12月26日配信
571円（税別）

これぞ究極の立体視表現！超進化した『スペハリ』を見よ

1985年、セガの体感ゲームシリーズ第2弾として投入された伝説の3Dシューティング『スペースハリアー』。キレの良いデジタル音声による〝Get Ready!〟の掛け声とともに、大音量でコクピットを包み込む軽快なBGM。搭乗者のスティック操作に合わせて縦横に稼働するその空間は、まさに人機一体となってドラゴンランドを駆け抜けていく、そんな未知の「体感」を味わわせてくれる唯一無二のものであった。

『セガ3D復刻アーカイブス』に収録されているのは、2012年に発売された3DS版『3Dスペースハリアー』の「バージョン2」ともいうべきもの。磨きのかかった3D表現は、各キャラクターを複数のパーツに分割表示するという手の込みよう。「なめらか3D」による表現は、美しさと迫力の両立に成功している。画面設定で本機能の切り替えができるので、実際に見比べて進化した3D表現をその目で確かめてほしい。

もうひとつの注目点が環境音へのこだわりである。前出の『3Dスペースハリアー』でも筐体のモーター駆動音などが収録され話題となったが、今作ではよりマニアックに、投入したコインがガチャリと落ちる音まで拾い上げている。制作陣の愛がなければ成し得なかった〝仕事〟だ。まさにファン必携の『スペハリ』集大成といえるだろう。



こちらは当時ゲームセンターでもひときわ異彩を放っていたアーケード版の体感筐体。その周囲にはつねに人だかりができるほどだった。



本編で得たお金が新モードで役立つ！



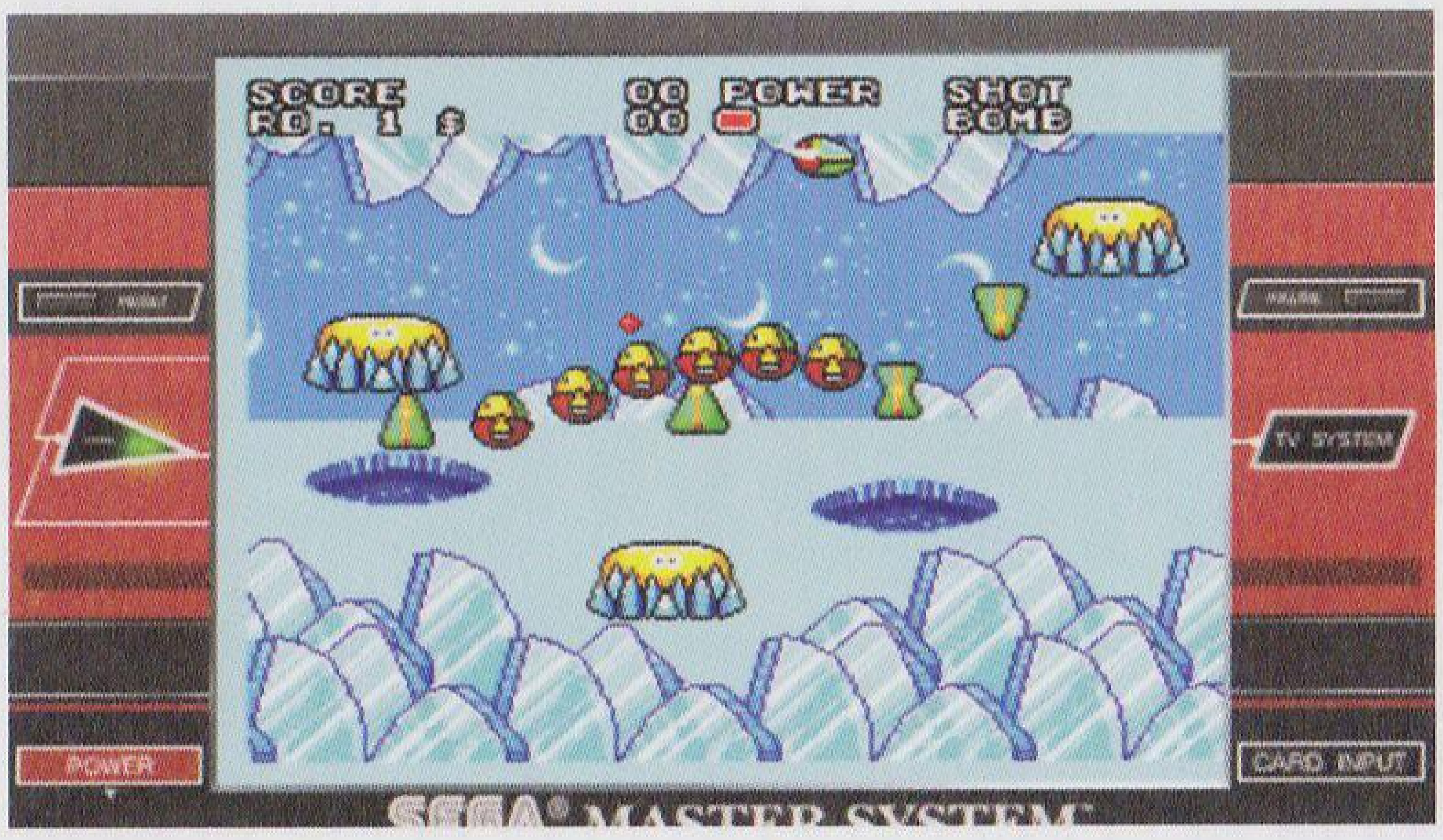
新モードの「ウパウパモード」は下画面で装備を購入。

ファンタジーゾーン　オパオパブラザーズ

パッケージ版:①収録
DL版:2014年3月19日配信
762円（税別）

シューティングの異色作が弟を連れて帰ってきた!?

「セガらしさ」にあふれた異色作『ファンタジーゾーン』が新要素を加えて復活。気になるのがゲームタイトルに付け加えられた〝オパオパブラザーズ〟の文言。そう、今作には知る人ぞ知るオパオパの弟、ウパウパが参戦しているのだ。しかも彼が主人公の新モード「ウパウパモード」まで追加される優遇っぷり。兄の貯めたコインだけが頼りのウパウパに世界は救えるのか？　新たに2体のエクストラボスも追加されているので、シリーズファンにはぜひその行く末を見届けてもらいたい。



「ヘルパーモード」搭載によりテンポよく進められるのが嬉しい！

ファンタジーゾーン（セガ・マークⅢ版）

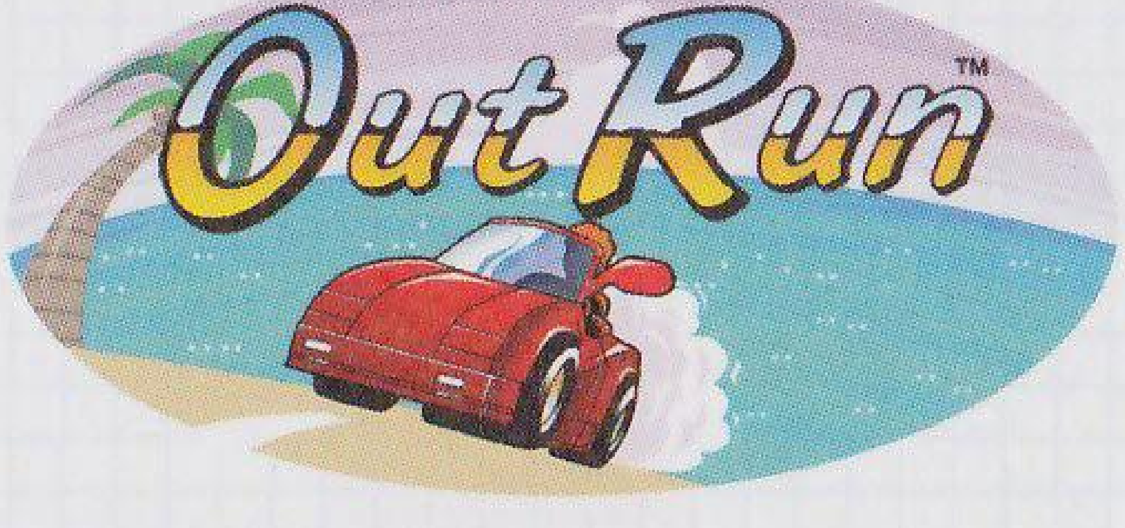
パッケージ版:②収録
（起動には①が必要です）
DL版:なし

『アーカイブス』2作品購入者へのマル秘特典

アーケード版のヒットを皮切りに、主要なゲームハードを網羅するように移植された『ファンタジーゾーン』。なかでも最初期に移植されたセガ・マークⅢ版が、『セガ3D復刻アーカイブス2』の隠しタイトルとして収録されている。プレイするための条件は、前作『セガ3D復刻アーカイブス』のプレイ履歴が残っているニンテンドー3DSで『セガ3D復刻アーカイブス2』を起動すること。両作品を遊んでくれたプレイヤーへ開発陣からささやかなお礼ということだが、その内容は決して「ささやか」ではない。武器の強化や効果時間延長、さらにショップの価格上昇もなしと遊びやすく調整された「ヘルパーモード」が搭載された他、基地の場所を表示するレーダー、BGMのFM音源対応など、ひと言でオマケと呼ぶには豪華すぎる充実の内容だ。



ただ美しいだけじゃない！　新車に新BGMと新要素も盛り沢山だ。



アウトラン

パッケージ版：①収録
DL版：2014年4月23日配信
762円（税別）

完全60フレーム描画で生まれ変わった『アウトラン』

セガ体感シリーズの第４弾で、同シリーズの代表作として今も語り継がれるレースゲームが『アウトラン』だ。プレイヤーカーを模した疾走感あふれるデザインの真っ赤な筐体は、当時ゲームセンターでもひときわ目を引く存在だったので、今も鮮明に覚えているという方も多いことだろう。

その『アウトラン』が立体視に対応した新バージョンの３ＤＳ版として華麗なる復活を遂げている。しかもその映像はじつに美しくなめらか。プレイ中に風を感じると錯覚するほどの疾走感を伴う映像美に生まれ変わっている。それもそのはず、元は30フレームで描かれていたものを、今回の移植にあたりすべて60フレーム描画に作り変えているのだ。一切の妥協を許さない作り手側の徹底したこだわりと信念があればこその完成度といえる。

また、復刻版特典として、新たに２曲のＢＧＭを追加。さらにゴール到達ごとに入手できる新しいプレイヤーカーでは、エンジンやタイヤといったパーツを付け替えることでカスタマイズも楽しめるようになっている。自分に合ったチューンを探すのも新しい楽しみ方となりそうだ。昔のままの『アウトラン』で遊びたい、という方向けに、アーケード版の不具合なども可能な限り再現した「アーケード」モードも用意。ファン心理を的確に突いたじつに憎い心配りである。



アーケードでは真っ赤なボディが鮮烈な印象を与えたデラックス筐体。自宅に１台ほしいと思った人も多かったのでは？



カスタマイズできるのはコーナリング、バンパー、タイヤ、エンジンの４項目。取り付けるパーツによってプレイヤーカーの外観も変化する。



ショットで敵を攻撃。シューティングの要素も入ったアクションゲームだ。

ALIEN SYNDROME™

エイリアンシンドローム

パッケージ版:③収録
DL版:なし

内容やルールが異なる日本版と海外版を遊べる

不気味なグラフィックと音楽が特徴的なホラーテイストの『エイリアンシンドローム』。ゲームの内容は、エイリアンに囚われた16人の仲間を制限時間内に救出し、ボスを倒すというもの。これで1ステージクリアとなり、全7ステージをクリアするとエンディングとなる。8方向レバーに攻撃ボタンがひとつとシンプルな操作ながら、アイテムを取得することでさまざまな武器を使うことができ、戦略性が高い。ちなみに本作は日本版と海外版でボスの登場順や仲間の救出人数などに違いがあるが、3DS版では両方が収録されているので、ぜひ両方とも楽しんでみよう。そのほか、ステージセレクトや途中セーブ、リプレイなど3DS版ならではの機能も追加。また、ソフトと3DSを2セット用意すれば、ふたりで協力してプレイすることも可能だ。

君の3DSをセガ色に染めろ!「テーマ」15種好評配信中

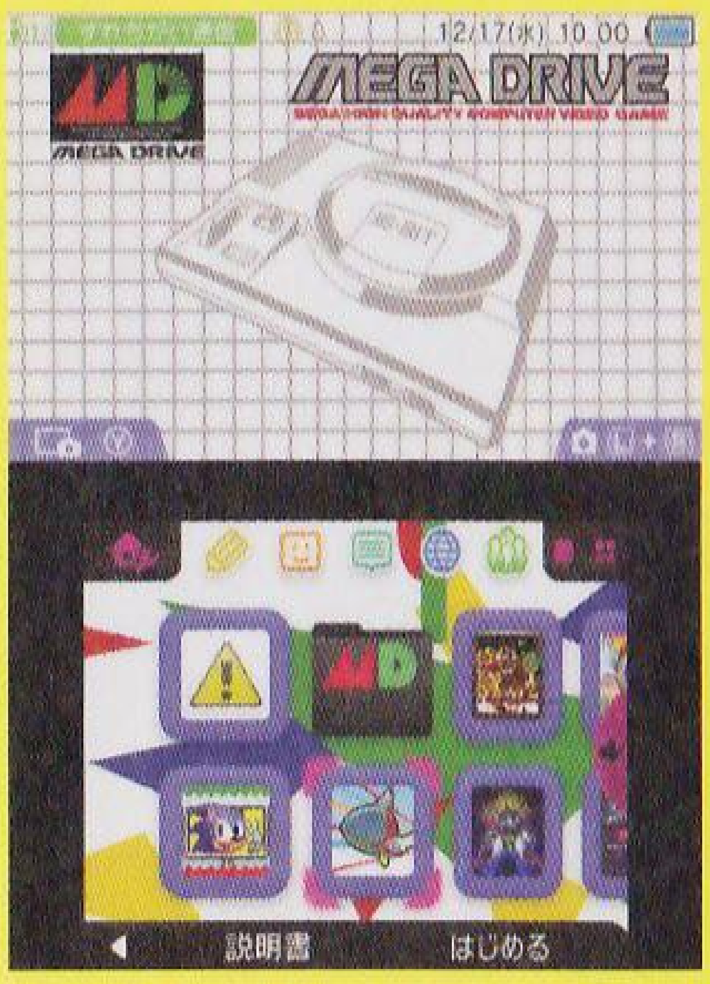
構成=編集部

3DSの画面と音をセガ色に染め上げてくれる「テーマ」が好評配信中だ。「テーマ」とは3DSのメニュー画面を飾ってくれるもので、メニュー画面の背景が変化、フォルダやアイコンのデザインもテーマに沿ったものに変わってくれるのだ。操作時の効果音もテーマに沿った効果音になる。気分はまるでセガハード！

2016年11月30日時点で15種類のテーマが各２００円(税込)で好評配信中。



セガハードシリーズ
ゲームセンター・ハイテクセガ



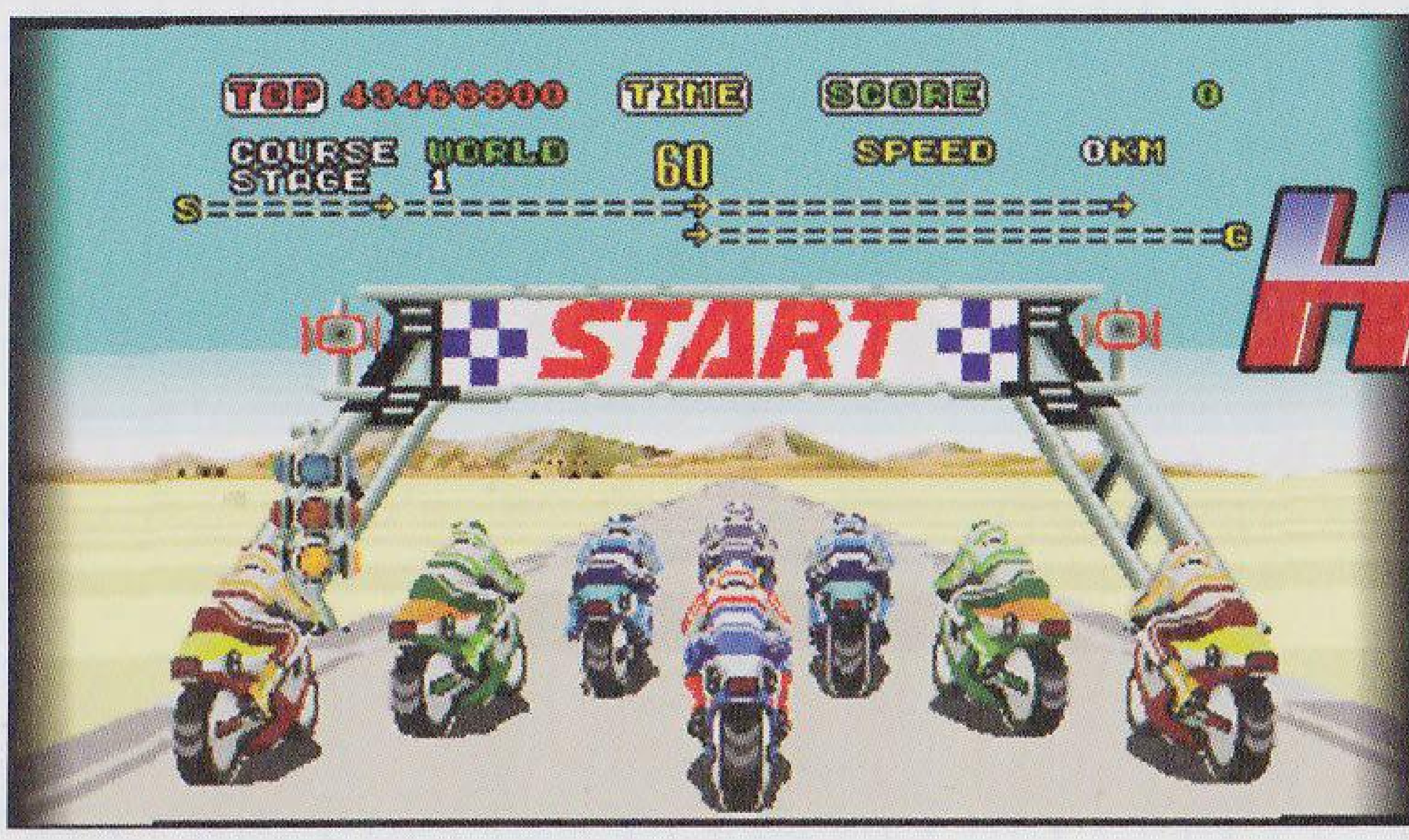
セガハードシリーズ
メガドライブ



セガハードシリーズ
マスターシステム



セガハードシリーズ
セガ・マークIII



ターボを使用すると時速324kmに！　超高速のレースバトルを楽しめる。

SUPER HANG-ON™

スーパーハングオン

パッケージ版：③収録
DL版：2013年3月27日配信
571円（税別）

ジャイロセンサー操作で筐体プレイ感覚を再現！

セガの体感ゲーム第5弾、バイクに乗って高速バトルをくり広げるレースゲームだ。制限時間内にチェックポイントを通過し、全4つのステージをクリアするのが目的。バイク型の筐体にまたがり、左右にバンクさせてマシンを操作する体感ゲームである。

3DS版では、この操作をジャイロセンサーで行なうことができる。3DS本体を傾けると、それに合わせてマシンもバンクするのだ。これに加え、「ムービング筐体」機能によって画面の傾きも再現され、アーケード版をプレイしている感覚を味わえる。なお筐体の種類は、「ミニライドオンタイプ」と「シットダウンタイプ」を選択可。それぞれコースに若干違いがあり、「シットダウンタイプ」のほうがやや難しくなっている。

そのほかに3DS版の特徴として、通過済みのチェックポイントからゲームを開始できたり、途中セーブできたりといった点が挙げられる。またゲームの難易度が6段階に分けられ、最低難易度では他車との接触判定がなくなるという内容に。ライバルを気にすることなく、純粋にコーナーリングやタイムアタックを楽しめるのだ。PS3版やXbox 360版にあった「ワールドモード」も搭載。これはすべてのステージをつなげた長大なコースを楽しむモードで、4つのステージをすべてクリアすると遊べるようになる。



アーケードではバイクにまたがる体感筐体「ミニライドオンタイプ」と、ハンドル操作のみの「シットダウンタイプ」があった。


「ミニライドオンタイプ」でプレイすると、バイクの傾きに合わせて画面が傾く。傾きの深さや左右どちらに傾くかを、画面設定メニューで変更できる。

AFTER BURNER II™

アフターバーナーII



迫力の空中戦が『アフターバーナーII』の醍醐味。BGMも秀逸だ。

パッケージ版:③収録
DL版:2013年12月18日配信
762円（税別）

「スペシャルモード」で新たなゲームを楽しもう

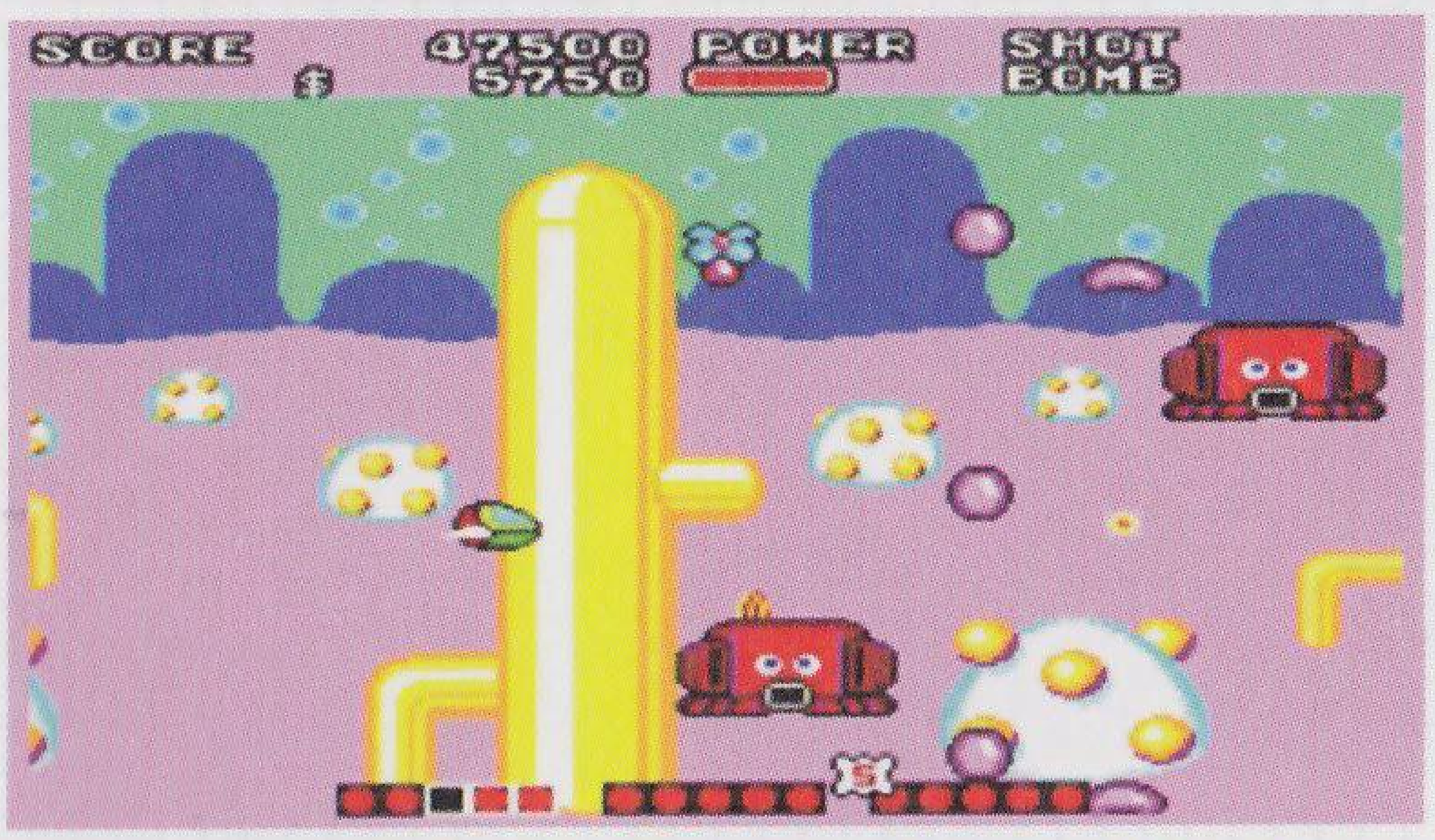
セガの体感ゲームシリーズでとくに人気を誇る『アフターバーナーII』が3DSに登場！ ご存じ、パイロット視点で戦闘機を操縦し、敵機を撃ち落としていく3Dシューティングだ。

これまでX68000やメガドライブをはじめ、さまざまな機種に移植されてきたが、3DS版はもっとも原作に忠実な完成度になっている。操縦桿やスロットルレバーの操作をどのボタンで行なうか細かく設定でき、「ムービング筐体」や「環境音」の設定によって実際に筐体でプレイしているような雰囲気を味わえるのだ。一方、3DS版独自の要素としては、ステージセレクトや途中セーブの機能が追加。また、一度クリアすると遊べるようになる「スペシャルモード」も必見だ。これは、敵の出現パターンやロックオンのしやすさなどを見直したアレンジバージョンで、よりテンポよく遊べる仕様となっている。自機以外がスローになる「バースト」や、ライバルとのドッグファイトなど、新要素も見逃せない。そのほか、BGMの「FINAL TAKEOFF」と「AFTER BURNER」の2曲に関しては、オリジナル版と同様にメロディなしと、サントラと同じメロディありを選択できる。

ちなみにタイトルの『II』は、初期版（『I』）を改良・修正した完成版を意味し、一般に『アフターバーナー』といったら『II』のことを指す場合がほとんどだ。



アーケードの筐体は前後左右に動く「ダブルクレイドル」（上写真）のほか、左右のみ動くコマンダータイプなどの簡易版もあった。可動しないシットダウンタイプも存在した。



レーダー表示が追加され、複数ゾーンの行き来がわかりやすくなっている。

ファンタジーゾーンⅡ　オパオパの涙

パッケージ版:②収録
DL版:なし

©SEGA

PSGと新収録のFM音源ふたつのBGMが楽しめる！

横スクロールシューティングの傑作『ファンタジーゾーン』の続編として、1988年に発売されたセガ・マークⅢソフト『ファンタジーゾーンⅡ』が、3D表現に対応して復刻。『セガ3D復刻アーカイブス2』のボーナスタイトルとして収録された。

グラフィックは当時の雰囲気を継承しつつ、3D化によってクッキリ見やすい映像に進化。さらにBGMは原曲のPSGサウンド版に加え、新規収録されたFM音源版も用意されている。ぜひ聴き比べて表現の違いを楽しんでもらいたい。

その他、画面下に追加されたレーダー表示や、ショットパワー強化、ウェポンの効果時間延長といった各種サポートが得られる「ヘルパーモード」の搭載など、プレイアビリティも大幅に向上し、遊びやすくなっている。



集めたコインを引き継げる「コインストック」機能で遊びやすさアップ！

ファンタジーゾーンⅡダブル

パッケージ版:②収録
DL版:2014年3月19日配信
762円（税別）

©SEGA

『オパオパの涙』と新モードがセットになって楽しさダブル

本作のタイトル『ファンタジーゾーンⅡダブル』を目にして、「あれ、そんなのあったっけ?」と首を傾げたアナタ、その反応は正しい。これは『ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙』（SYSTEM16リメイク版）と、新規に用意されたモード『ファンタジーゾーンⅡ リンク・ループ・ランド』がセットになった3DS版独自のタイトル。2本セットだから『ダブル』というわけだ。

注目すべきは何層にも分割して描かれた奥行き感のある3D表現。まるで水族館の水槽を覗いているような立体感のある風景が広がっており、流れる背景を見ているだけでもテンションが上がる。

新モードの『リンク・ループ・ランド』は、エンドレスのスコアアタック。12ウェイショットでバリバリ敵を倒してコインを荒稼ぎする、爽快感あふれるモードだ。



筐体背景とジャイロセンサーによりアーケードの操作感をリアルに再現。

Thunder Blade™

サンダーブレード

パッケージ版：②収録
DL版：2014年8月20日配信
926円（税別）

楽しさ、遊びやすさを追求した真・サンダーブレード登場！

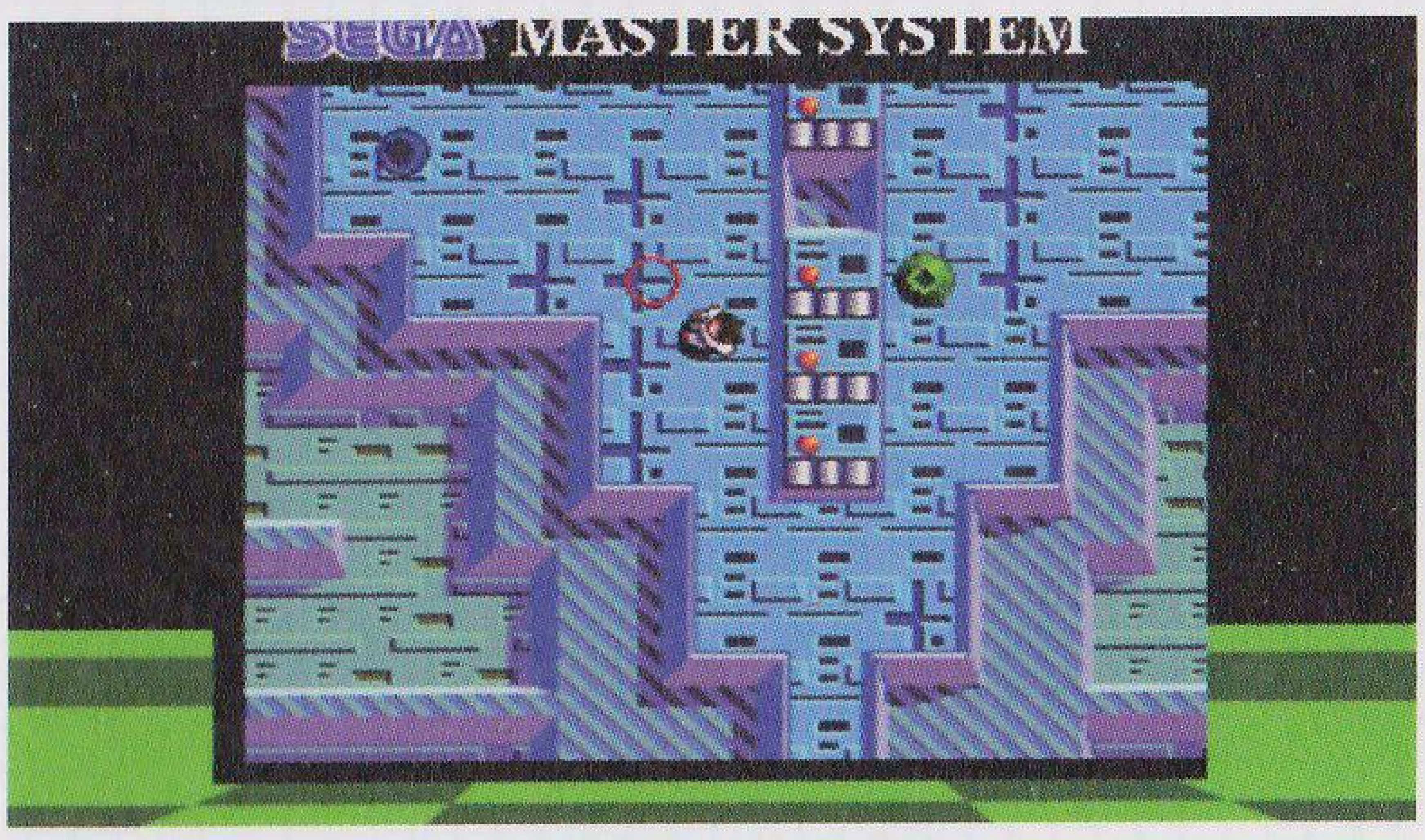
体感シリーズ第7弾として登場したのが、攻撃ヘリを操る2D／3Dシューティングの『サンダーブレード』だ。自機を真上から見下ろすトップビューと、真後ろから見るバックビューのふたつの視点が要所で入れ替わる独特のステージ構成に加え、スロットル操作と操縦、攻撃を同時進行的に要求される操作の複雑さは、当時のアーケードシーンでもトップクラスの難度で、華麗に乗りこなすプレイヤーが現れると筐体の周囲には自然と人垣ができるほどだった。

今回、3DS用に復刻された『サンダーブレード』は、もっとシンプルにシューティングゲームとして楽しんでもらいたいという思いから、機体速度を調整するスロットル操作を簡略化。これにより操縦に集中できるようになった。また、ゲームの難易度を下げることで背景への激突死も緩和。これでビルの高度を読み違えて接触したり、スピードを出しすぎて壁に突っ込んだり、といった心配もなく、快適にプレイが楽しめる。

さらに、「アーケード」モードをクリアするとご褒美として「スペシャル」モードが出現。自機の大幅なパワーアップに加え、新ステージやボスの追加、敵の出現パターンにも大幅な変更が加えられた、まったく新しい『サンダーブレード』を楽しむことができる。そこに凝縮された開発陣の熱い想いを全力で受け止めてほしい！

戦闘ヘリのコクピットをイメージしたハードな外観。操縦桿に連動してシート部分のみ左右に可動する。





充実の「ヘルパーモード」で快適なゲーム性に生まれ変わっている。

MAZE WALKER

メイズウォーカー

パッケージ版:②収録
DL版:なし

懐かしの探索型アクションが親切すぎる設定で復活

マスターシステムの周辺機器である3DグラスとFMサウンドユニットの両方に対応したタイトルとして注目を集めた『メイズウォーカー』。その名のとおり、迷路のように複雑な構造のフィールドをさまざまなアイテムを駆使してゴールを目指すという内容のアクションゲームだ。今回、『セガ3D復刻アーカイブス2』にボーナス収録された本作は、3Dグラスを必要とせず、裸眼での立体視が楽しめる新3Dバージョン。やや難解なアクションが要求される場面でも行き詰まることなくプレイを楽しめるよう、ミスしても「アイアンバー」以外の装備品を紛失しない「ヘルパーモード」を搭載。さらにゲームスタート時のプレイヤー残数が30人もいるため、少々のミスではゲームオーバーになることはない。広大な迷路の先に待つ結末をその目で見届けよう！



人類にはクリア不可能といわれた『スペハリ3D』。今こそチャレンジを！

SPACE HARRIER 3D

スペースハリアー3D

パッケージ版:①収録
DL版:なし

3Dグラスよさらば！気軽に遊べる『スペハリ3D』

『スペースハリアー』の前日譚として、1988年に発売されたセガ・マークⅢ用ソフト『スペースハリアー3D』。周辺機器の3Dグラスを用いた映像の立体化に加え、FM音源対応による美しいサウンドでも人気を集めた話題作だ。その『スペハリ3D』が、『セガ復刻アーカイブス』にボーナス収録されている。

映像やサウンドは当時の雰囲気を損なうことなく忠実に移植されており、セガ・マークⅢ版を知るファンにとっては感涙モノ。当時プレイには必須とされた3Dグラスはもちろん不要で、迫力ある3D映像でのプレイが楽しめる。

また、人類にはクリア不可能とまでいわれた超絶難度への対策として、無限コンティニューが可能になる「ヘルパーモード」を搭載。途中セーブも用意されており、遊びやすくなった。



獣戦士に変身すると強さが一変。敵を蹂躙する爽快感がたまらない！

獣王記

獣王記

パッケージ版:②収録
DL版:2013年5月29日配信
571円（税別）

どの獣になるかわからない「きまぐれ変身」が新しい

アーケードでのヒットを皮切りに、メガドライブをはじめ多くの家庭用ハードへと移植が行われた横スクロールアクションの傑作『獣王記』が、今度は３ＤＳにも登場。あえて原点のアーケード版ではなく移植版のメガドライブ版をベースとしたのは、アーケード版にはない多重スクロール構造が３Ｄ化に欠かせないから。このチョイスが奏功し、迫力ある立体視映像で獣人たちの怪力無双っぷりを楽しめるようになった。

従来はステージごとに変身する獣戦士が固定だったが、新たに搭載された「きまぐれ変身」をＯＮにすると、変身する獣戦士がランダムに。変身後も「スピリットボール」入手で別の獣戦士に変身可能とプレイの幅が広がっている。ぜひソフトを２本用意して２人同時プレイの醍醐味も味わってもらいたい。

特集の半ばに突然総括めいたコラム

『セガ3D復刻アーカイブス』のやさしさ

文＝編集部

『セガ３Ｄ復刻アーカイブス』のタイトル群をプレイしていると、ふと懐かしさを感じることがある。その懐かしさは昔のゲームの復刻だからという見た目のものではなく、もっと目に見えない、ゲームの手触りの部分だ。

80年代、ゲームの最先端はアーケードにあった。当然人気が出たタイトルは続々と家庭用ゲーム機にも移植された。

ところがあの頃、アーケードと家庭用ゲーム機との間には表現能力に圧倒的な性能差があり、要するに家庭用ではアーケードよりもチープな表現しかできなかった。

そのため移植するにあたっては、元にあった要素を省いたり簡略可したり、といった工夫が必須であったのだが、その簡略化により生じたものもあれば、客層に低年齢層や初心者層が多いことを意識しての意図的な調整もあったが、家庭用への移植にあたり難度が下がった作品は多い。

とはいえ、ただ簡単にしただけでは手応えがなくなってしまう。そこで、パターン構築であるとか、タイミングの読み方であるとか、操作に対するレスポンスであるとか、ゲームの肝になる「楽しさ」の部分は変えずに移植する職人芸が多々見られた。その手加減しすぎない絶妙な「易しさ」を『３Ｄ復刻アーカイブス』のタイトル群（の初期設定や便利機能）から感じる。それらはオプション設定ですべて解除して原典のアーケード準拠にもできるのだが、初期設定の「易しさ」の加減が、あの頃の、ファミコン全盛期の、初心者の入門を妨げない、それでいて「ゲームの肝」は忘れていない、初心者や低年齢層などゲームへの入門者を拒まない懐の広さを感じる。『セガ３Ｄ復刻アーカイブス』は、あの頃のセガの名作に最も入門しやすい入り口なのだ。



「ムービング筐体」モードは再現度、没入感ともに文句なしの出来栄えだ！

GALAXY FORCE II

ギャラクシーフォースII

パッケージ版：②収録
DL版：2013年7月24日配信
762円（税別）

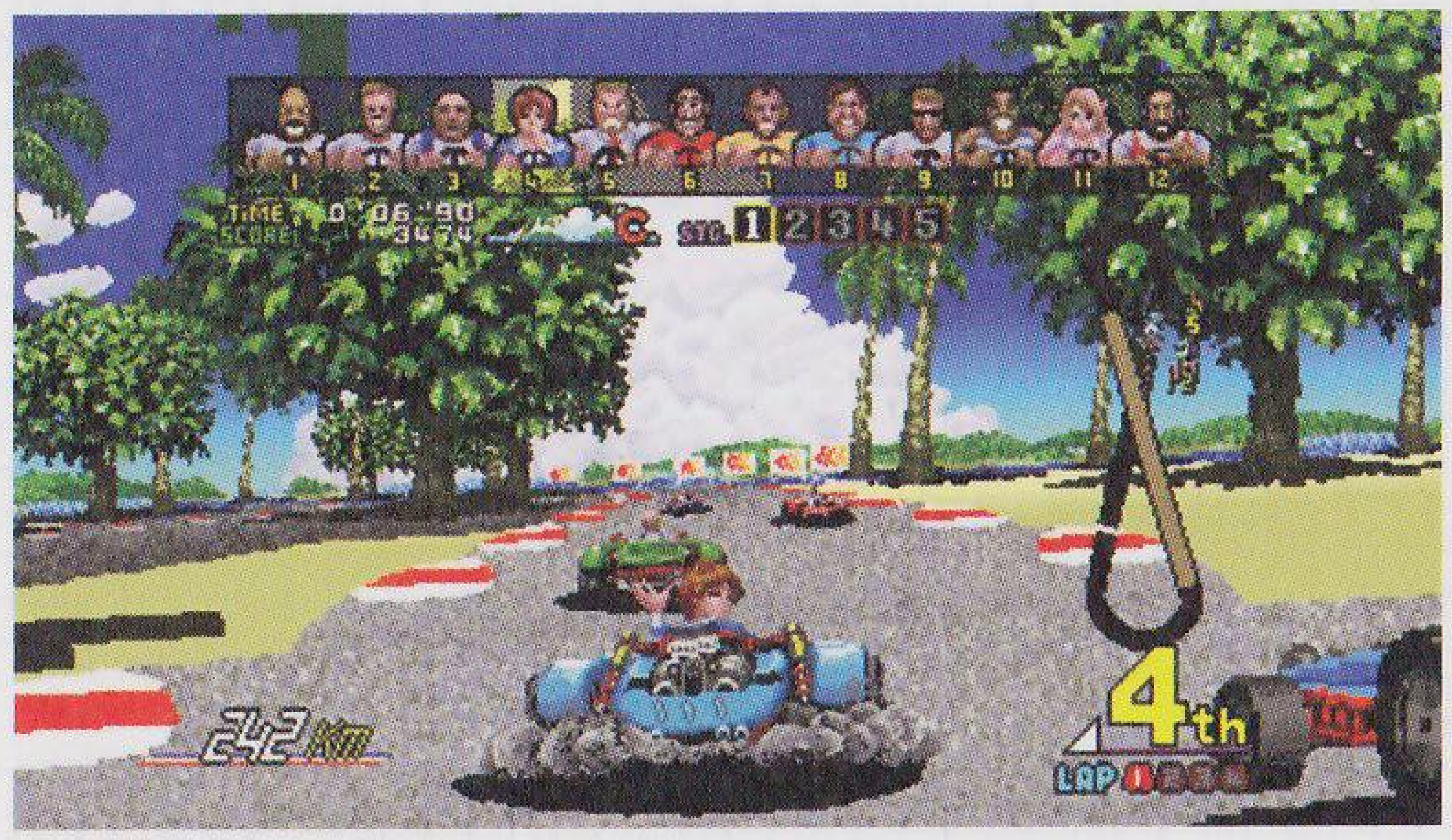
超ド級の体感マシンが迫力の3D映像で蘇る！

「360度回転する!?」とまでいわれた超大型のスーパーDX筐体を筆頭にDX、アップライト型と3種の筐体ラインナップで登場したのが、セガ体感シリーズの第6弾『ギャラクシーフォースII』だ。右へ左へと激しく回転し、容赦なくプレイヤーを揺さぶるその挙動は、過去の体感シリーズで目の肥えていたセガフリークスを驚愕させたという。あの衝撃から二十数年、息を呑むほど美しいビジュアルはそのままに、裸眼での立体視に対応した『ギャラクシーフォースII』がついに還ってきた！

ファンを熱狂させたダイナミックな筐体アクションは、プレイヤーの操作に合わせて上画面の表示が傾く「ムービング筐体」機能により雰囲気を再現。表示筐体はスーパーDXとDXを好みでセレクトできる他、筐体背景となる風景も選べるようになっている。また、かゆいところに手が届く豊富なゲーム設定も本作の大きな魅力。ゲーム全体の難易度設定に加え、自機のエナジーやシールド値の個別調整、上下方向の操作を反転させるリバース設定、バルカンやミサイルのオート連射など細かく設定をいじれるため、自分の腕前に合った快適なプレイ環境にカスタマイズできるのだ。さらにクリア特典としてアーケード版のグラフィックを忠実に再現した「アーケード」モードも用意。当時の雰囲気を味わうことができる。

ロールケージに覆われたコクピットが気分を盛り上げたスーパーDX筐体。当時子どもたちの羨望の的だった。





お手軽に楽しみたいという場合はギア操作不要の「AT」がオススメだ。

POWER DRIFT

パワードリフト

パッケージ版:②収録
DL版:2016年11月2日配信
800円(税別)

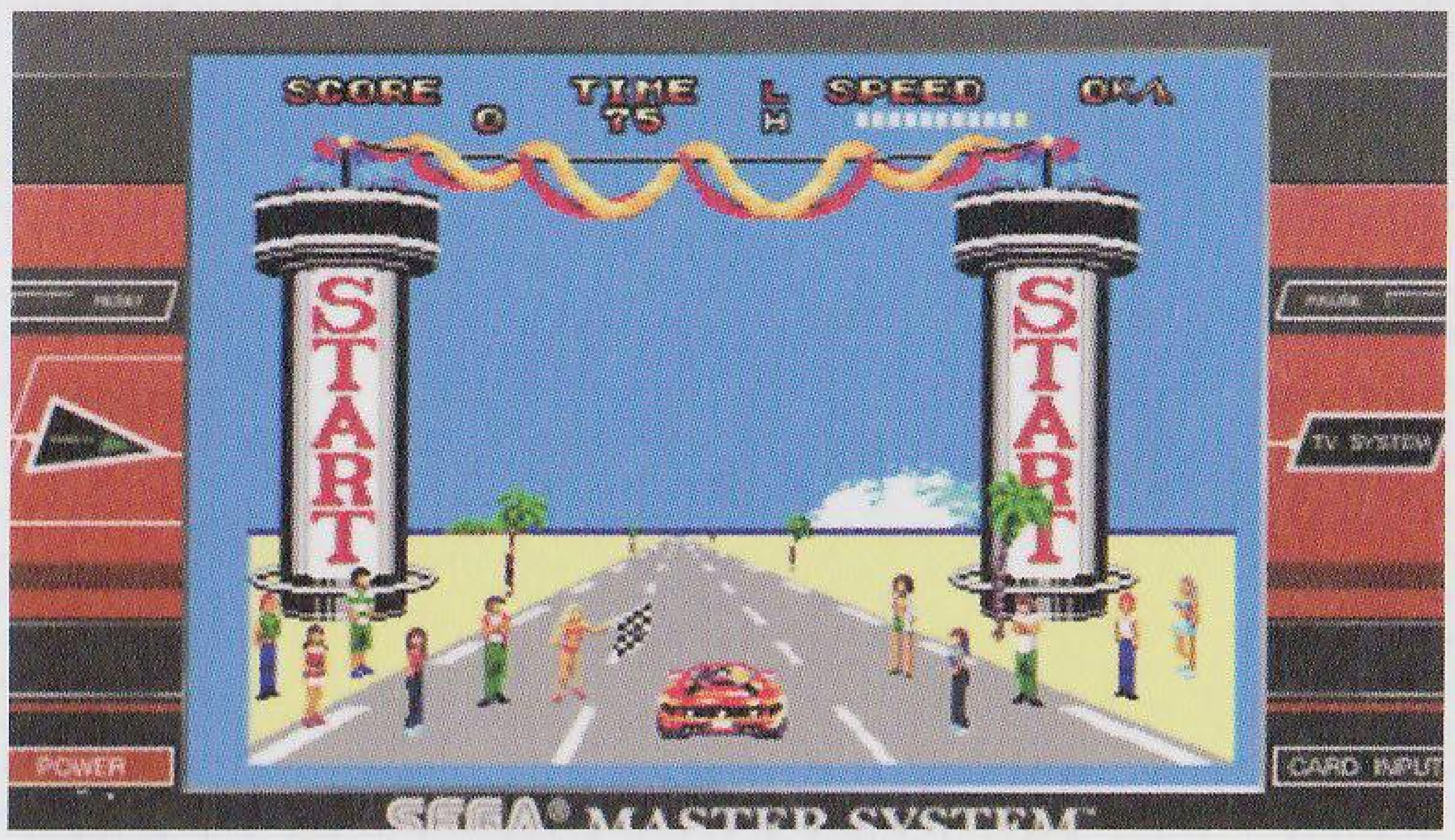
ドリフトのスリルと爽快感は一度味わったら病みつきに!

一作目の『セガ復刻アーカイブス』の購入者アンケートにおいて、復刻を希望する声が圧倒的に多かった『パワードリフト』。そうしたファンの熱い要望に後押しされる形で3D化され、『セガ復刻アーカイブス2』に収録されている。

周回コースを4周して3位以内でゴールすれば次のステージに進めるという、レースゲームとしては至ってシンプルなルールの本作だが、そのコースが曲者。激しく曲がりくねったジェットコースターさながらの立体構造で、スピードに任せて押し切るパワープレイは一切通用しない。微妙なアクセルワークやドリフトを使いこなすテクニックが欠かせないため、ノーミスで走破できた時の達成感は他のレースゲームとはひと味もふた味も違うものだった。今回の3DS版では、より遊びやすくするためギア操作が不要な「オートマ」モードが追加された他、難易度設定もアーケード版にはないベリーイージーを含む5段階から選べるようになった。普段レースゲームはあまりしないという方にこそ、鮮やかにドリフトを決めた時の快感やスリルを存分に楽しんでもらいたい。それくらい遊びやすくなっているのだ。ちなみに全5コースを1位でクリアすると、ご褒美としてスペシャルコースがプレイ可能となる。どんなコースかはあえてここでは語らないが、ぜひ余すことなく遊び尽くしてほしい！ なお単体で配信された『3Dパワードリフト』はクリア後にセガのキャラクターと走れるスペシャルモードが追加される。



アーケード版の筐体は、ハンドルを切ると揺り籠のように大きく傾くため、よりスリリングなプレイが楽しめた。



立体視だけでなく、海岸線などのグラフィックも追加されている。

OutRun™ 3D

アウトラン3D

パッケージ版:①収録
DL版:なし

©SEGA

日本では未発売に終わった幻の『アウトラン3D』

1988年、マスターシステム用ソフトとして3Dグラスを用いた立体映像とFM音源対応を謳い文句に華々しく発表された『アウトラン3D』。しかし度重なる延期を経て、ついには国内での販売が中止となってしまった悲運のソフトだ。オーバー40世代のセガフリークスにとってこの一連の出来事は、忘れたくても忘れられない苦い記憶になっている方も多いことだろう。だが、そんなトラウマを払拭する日がついにやって来た。『セガ3D復刻アーカイブス』に『アウトラン3D』がボーナス収録されたのである。もちろんゲームの雰囲気は当時のままに、3Dグラスなしで立体映像が楽しめる、いわば「完全版」だ。発売中止の悲報に枕を涙で濡らしたかつての少年たちよ、幻が現実となった今こそ心ゆくまで『アウトラン3D』を遊び倒してもらいたい。



ターボを使って一定時間スピードアップ。制限時間内のゴールを目指せ。

TURBO OUTRUN™

ターボアウトラン

パッケージ版:③収録
DL版:なし

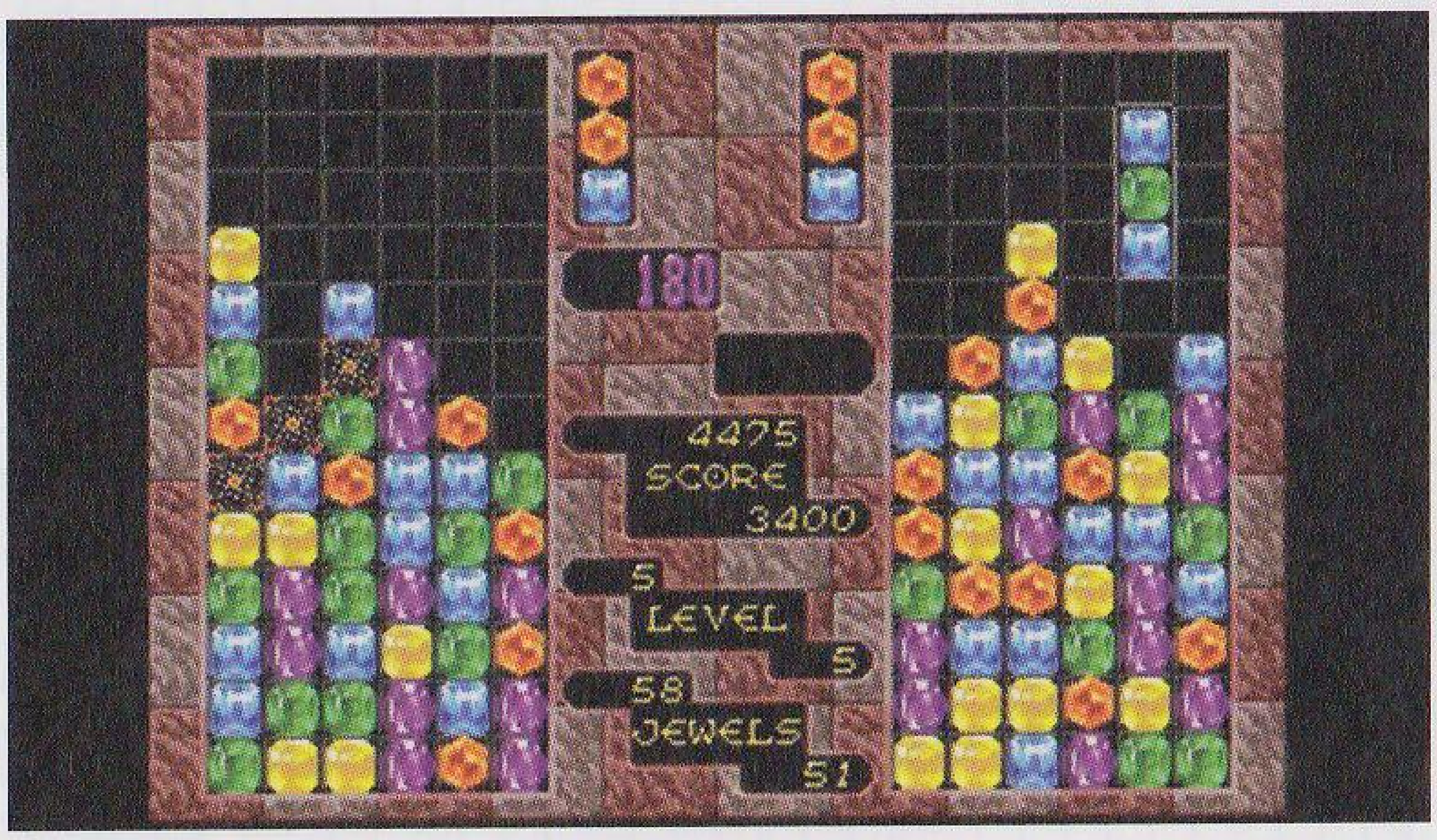
©SEGA

究極の疾走感が再び！『ターボアウトラン』待望の復活

『セガ3D復刻アーカイブス2』の発売後、移植希望アンケートで1位に推されたのがこの『ターボアウトラン』。そのファンの期待に応えて、『セガ3D復刻アーカイブス3』でついにラインナップ入りを果たした。

タイトルのとおり「ターボ」がこのゲームのウリで、かつてない超高速バトルが最大の魅力だ。また、ギヤにオートマチックモードが追加されたり、途中のチェックポイントでマシンをチューンナップできたりと、『アウトラン』からいろいろ新要素が加えられている。

3DS版では、ステージセレクトや途中セーブ、リプレイ機能が追加され、携帯ゲームとしてより遊びやすい仕様に。全16のステージのうち4・8・12ステージクリア後にチェックポイントがあるが、ここがステージセレクトで選べる開始ポイントとなる。



宝石を消していくだけでも楽しい。延々とエンドレスに遊べるゲームだ。

COLUMNS

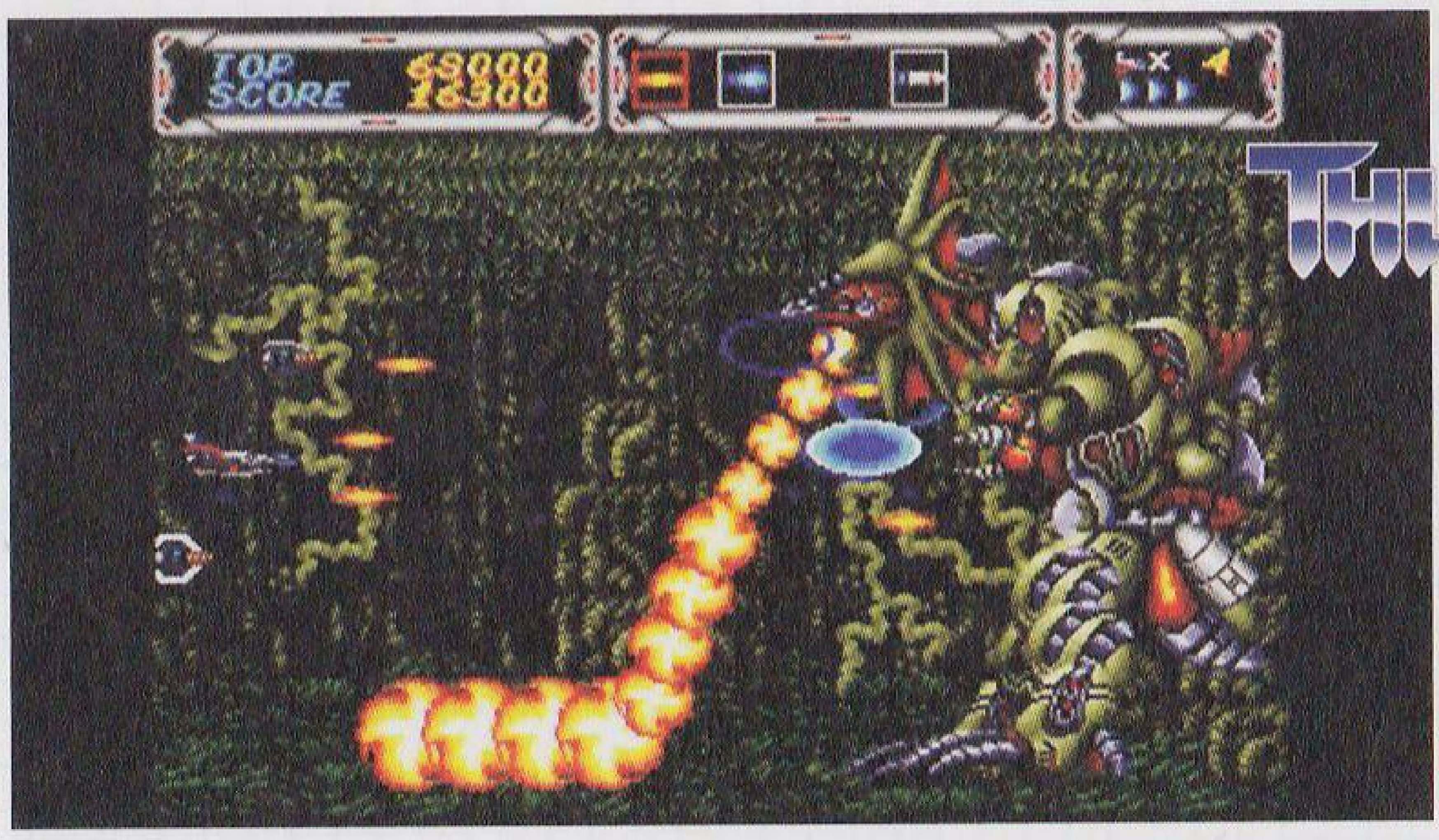
コラムス

パッケージ版:③収録
DL版:なし

©SEGA

「フラッシュコラムス」など3つのゲームモードを収録

『テトリス』をはじめパズルゲームがブームだった時代にセガが送り出したのがこの『コラムス』。落ちてくる宝石を積み重ね、同じ色の宝石を縦・横・斜めいずれか一列3個以上揃えると消せる、というパズルゲームだ。連鎖でつぎつぎと宝石を消していくシステムが新鮮で、美しいBGMも相まって人気を博した。3DS版では、アーケード版を忠実に移植した「アーケード」モードのほか、ふたりで協力してプレイする「オリジナル」モードや、特定の宝石を消す早さを競う「フラッシュコラムス」モードも収録。ソフトと3DSを2セット用意してローカルプレイを楽しむことも可能だ。なお、「アーケード」はエンドレスに遊べるモードだが、途中セーブ機能が追加され、空いた時間にちょっとずつ進めながらカウンターストップを目指せるようになっている。



横スクロールの王道的なゲーム画面。5種類の武器を随時切り替え可能だ。

THUNDER FORCE III

サンダーフォースⅢ

パッケージ版:③収録
DL版:なし

©SEGA

「KIDS」モード搭載で初心者でもクリアが楽に！

メガドライブで人気を博した『サンダーフォースⅢ』が3DSで遊べる！ 『サンダーフォース』シリーズはテクノソフトの代表作で、セガが同社ゲームの権利を取得したことで、今回はスタンダードな作りの『Ⅲ』が収録された。本作は横スクロールのシューティングで、5つの惑星ステージをクリアしたあと、敵の本拠地オーン帝星に挑む。アイテムを取得してパワーアップしながら、5種類の武器を使い分けて進んでいくのだ。3DS版では、難易度を大幅に落とした「KIDSモード」が追加され、初心者でもクリアがしやすくなっている。これは、攻撃力が2倍になるうえ、撃墜されても武器を失わないという至れり尽くせりの仕様。また、3DS版ならではの機能として途中セーブやリプレイも用意され、より遊びやすくなった移植作品である。

SONIC THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

パッケージ版：②収録
DL版：2013年5月15日配信
571円（税別）



“深化”した驚異の3D映像。ダッシュで駆け抜けるのがもったいない!?

『ソニック』シリーズの原点が迫力ある3D映像で楽しめる

数多くのヒット作を生み出したメガドライブにおいて、アクションゲームの最高傑作といえば『ソニック』シリーズを推す人も多いはず。今や「世界でもっとも知られたゲームキャラクターのひとり」に数えられるほどのビッグネームへと成長したソニック。その記念すべきデビュー作となる『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が、完全3D化されて3DSに登場だ。

画面から今にも飛び出しそうな疾走感が魅力の本作だが、今回注目してほしいのはその背景。なんと背景だけで4層のレイヤーを使用し、それぞれに深度情報を持たせることで驚きの立体感を生み出しているのだ。

また、オリジナル版にはなかった「スピンダッシュ」とステージセレクト機能も追加され、初めての人にも楽しめる程よいバランスにまとめられている。

BARE KNUCKLE

ベア・ナックル 怒りの鉄拳

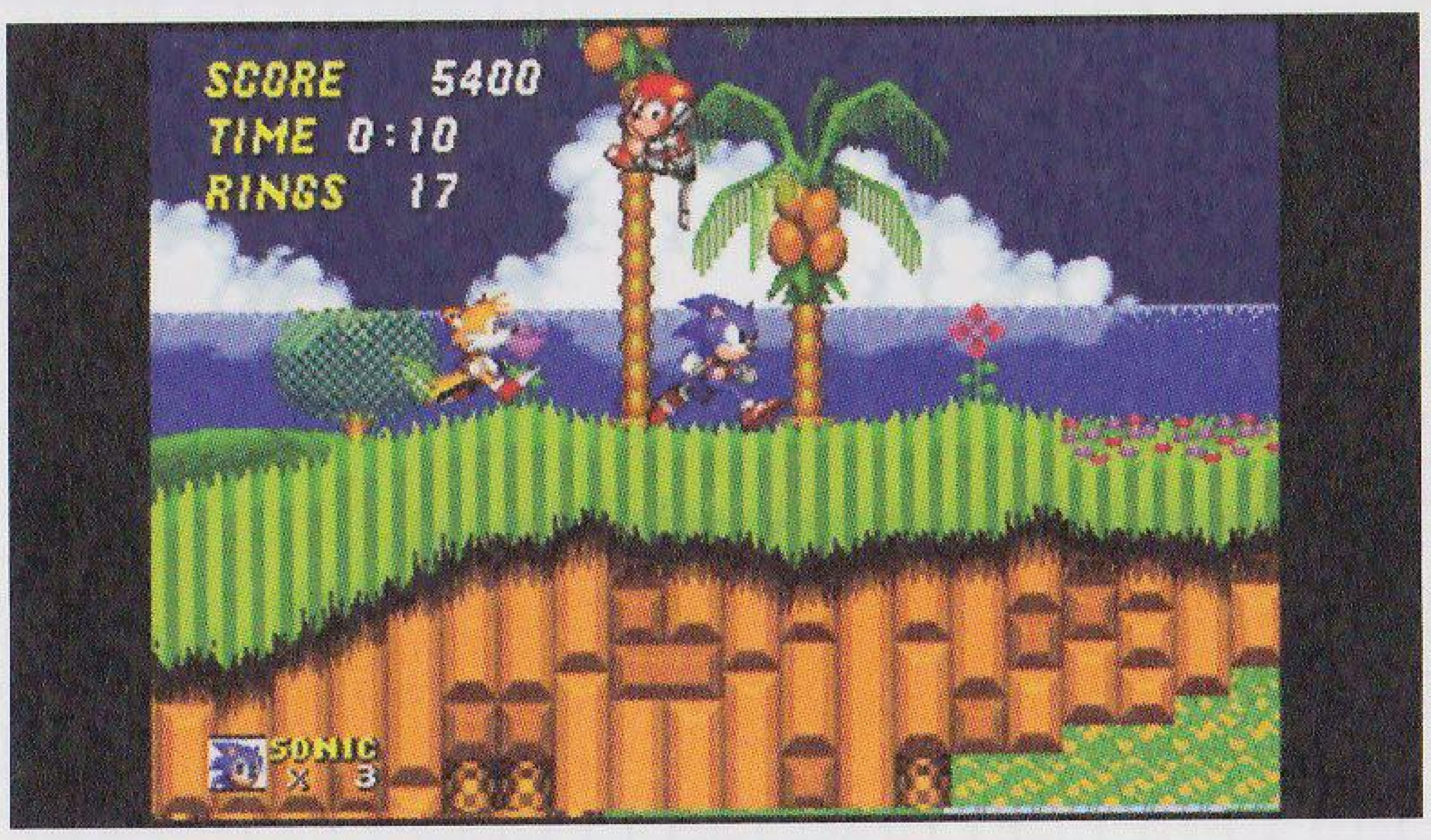
パッケージ版：①収録
DL版：2013年8月21日配信
571円（税別）



どんな強敵も一発KOできる「一撃必殺モード」が遊びやすく痛快！

BGMも、2人同時プレイも完全再現の『ベア・ナックル』

元警官という異色の経歴を持つアクセル、ブレイズ、アダムの3人が自慢の格闘術だけを頼りに悪のシンジケートに敢然と立ち向かう、という激アツ設定のベルトスクロールアクション。今回、3DSでの復刻にあたり、本作の魅力のひとつである2人同時プレイがオミットされはしないか不安に思われた方もいることだろうが、心配はご無用。3DSとソフトをそれぞれふたつ用意すれば、ローカルプレイでの2人同時プレイが楽しめるのだ。また、新たに搭載された「一撃必殺モード」を使用すれば、ボスも含めたすべての敵を一撃で倒すことができる。序盤からテンポよくゲームを進められるので、当時メガドライブ版で苦戦したという方にぜひお薦めしたい。ゲーム音楽界の巨匠・古代祐三氏が手がけたBGMも完全収録されており、こちらも必聴である。



ソニックを操ってさまざまな仕掛けをクリアしていくアクションゲーム。

SONIC THE HEDGEHOG 2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

パッケージ版:③収録
DL版:2015年7月22日配信
800円(税別)

3DSで遊びやすくなった『ソニック』の第2弾

セガの顔ともいうべきソニックのデビュー作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。その続編となる『2』も3DSで復刻！　方向キーとジャンプボタンだけというシンプルな操作ながら、多彩でハイスピードなアクションを楽しめる、爽快なゲームだ。

3DS版では「ステージセレクト」の機能が付き、いつでも好きなステージを遊ぶことが可能。途中セーブ機能もあり、わずかな時間でも楽しめる作りになっている。また、ダメージを受けたときに飛び散るリングが半分で済む「リングキープモード」も追加。無事エンディングを迎えると、いきなりスーパーソニックに変身できる「スーパーソニックモード」も遊べるようになる。ソフトと3DSを2セット用意すれば、ふたりで協力プレイや、スコアやタイムを競う対戦プレイも楽しめる。



バッタバッタと敵をなぎ倒す、爽快感あふれる格闘アクションゲームだ。

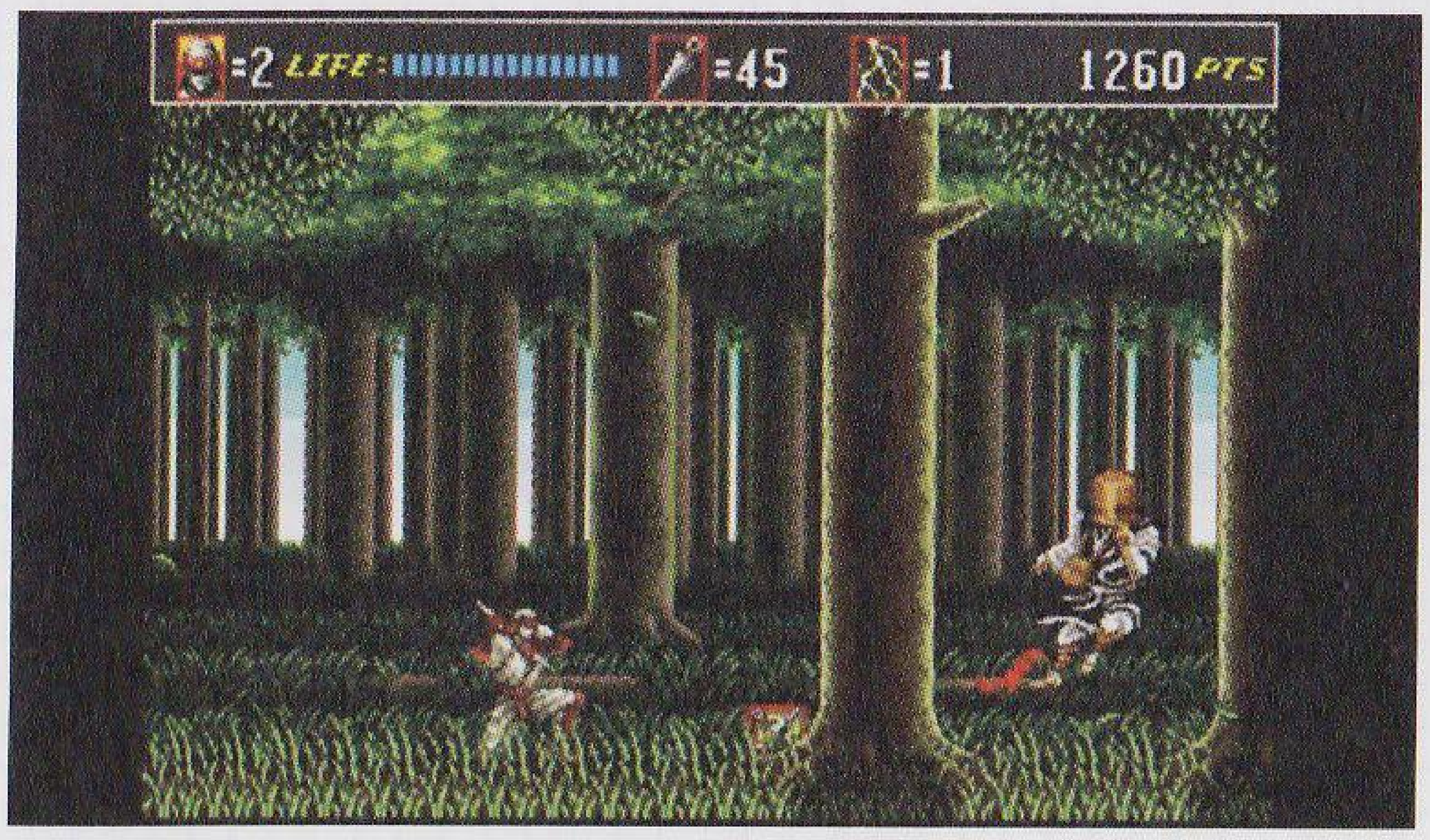
BARE KNUCKLE II

ベア・ナックルII　死闘への鎮魂歌

パッケージ版:③収録
DL版:2015年4月28日配信
800円(税別)

「ノックダウンモード」でゲームがよりスピーディに

立ちふさがる敵を格闘術で倒して進む『ベア・ナックル』シリーズ。1作目の『怒りの鉄拳』に続いて、2作目の『死闘への鎮魂歌』も3DSで復刻された。本作は格闘アクションが多彩になり、対戦格闘ゲームさながらの連続攻撃を楽しめるのが大きな特徴。3DS版では、敵をダウンさせるだけで倒せる「ノックダウンモード」が追加され、よりスピーディにゲームを進められるようになった。一度クリアすれば、さらに「一撃必殺モード」も解禁！　これは、あらゆる敵をワンパンKOできてしまう超痛快プレイモードだ。そのほか、通常は4人の主人公の中からプレイヤーキャラクターをひとり選んで戦うが、ミスをすると別のキャラクターにつぎつぎとチェンジする「カルテットモード」も追加。古代祐三氏による軽快なBGMが忠実に再現されているのも嬉しい。



多彩なアクションをくり出す楽しさは、まさに忍者ゲームの王道！

The Super 忍 II SHINOBI™

ザ・スーパー忍II

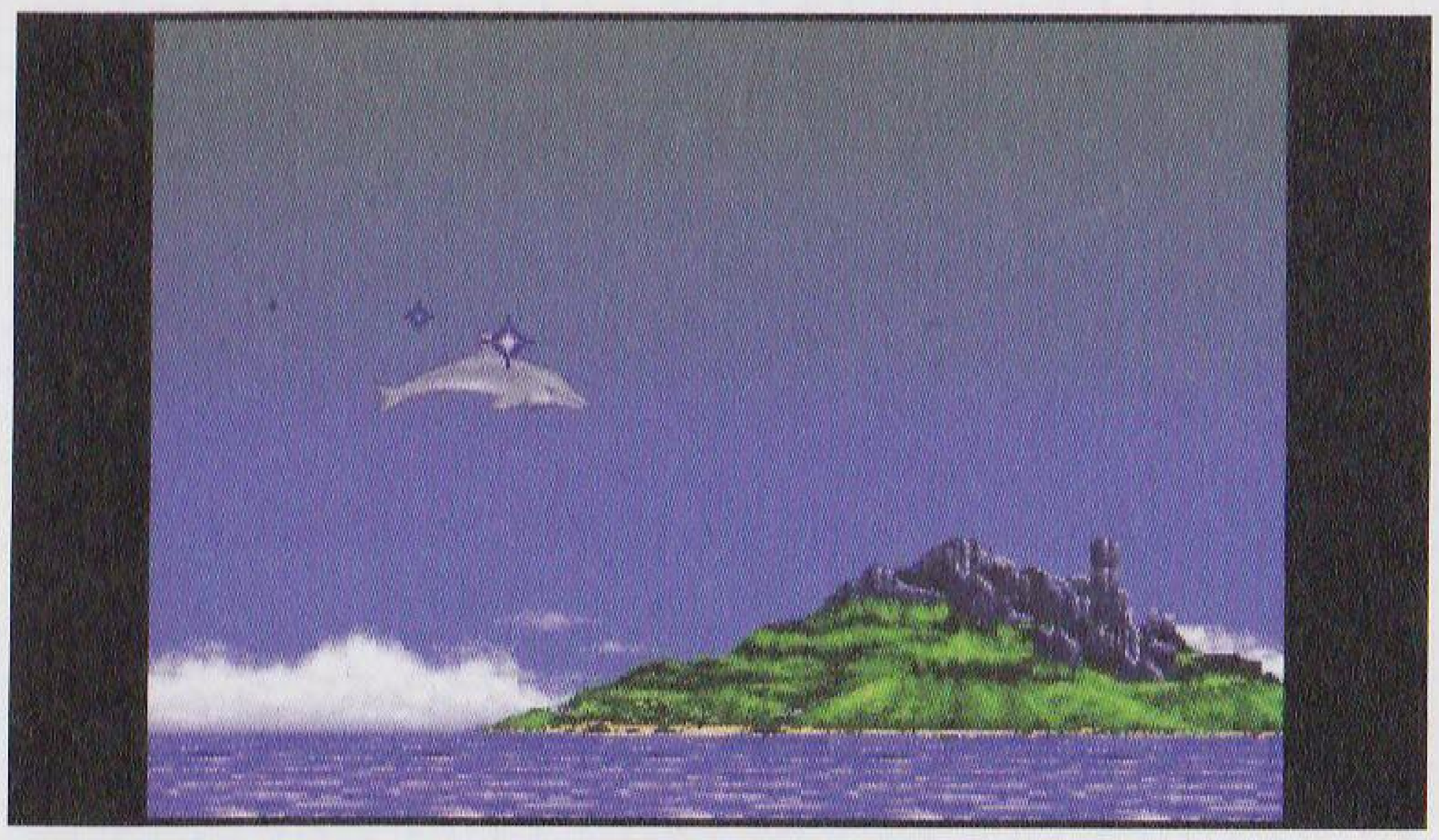
パッケージ版：①収録
DL版：2013年8月7日配信
571円（税別）

超爽快忍者アクションが迫力の3Dビジュアルに！

世界中に〝ニンジャ〟を題材にしたゲームは数あるが、忍者アクションの最高峰として今もなお多くのファンに支持されている『忍』シリーズ。その中でもシリーズ屈指の名作といわれる『ザ・スーパー忍II』が、パワーアップして3DSで復刻された。

本作の魅力である「八双飛び」や「三角飛び」、各種「忍術」といった多彩な忍者アクションはそのままに、美麗な多重スクロールをすべてを3D立体視に対応。画面奥へと広がりを見せる超・立体空間に進化した背景を舞台に、キレッキレのアクションを思う存分くり出して楽しめる。

このほか、任意の難易度調整や無限コンティニューといった遊びやすくするための追加機能も用意されているので、アクションはちょっと苦手という方もこの機会にぜひプレイしてもらいたい。



3D化だけでなく、海岸線などのグラフィックも追加されている。

ECCO THE DOLPHIN™

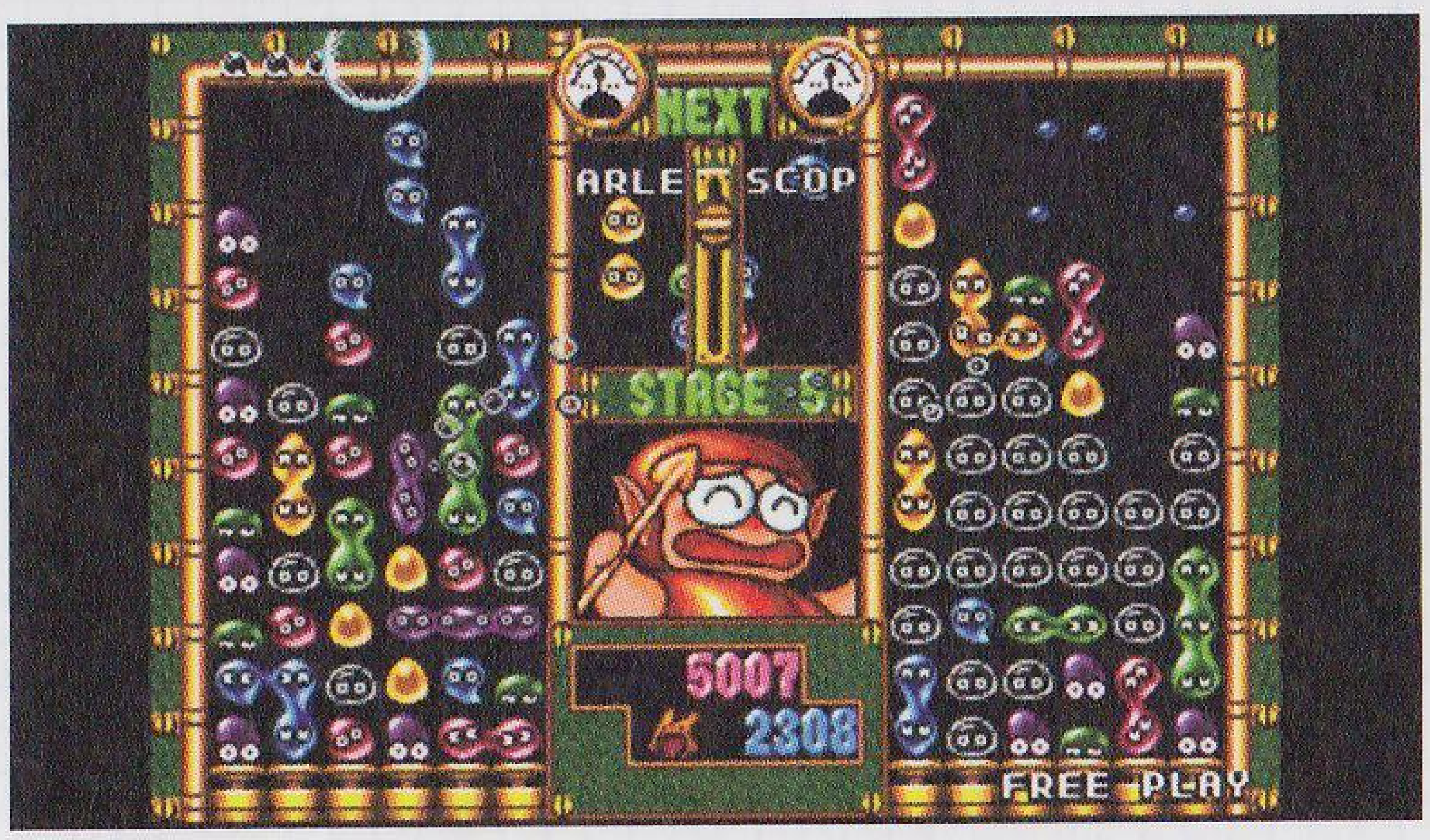
エコー・ザ・ドルフィン

パッケージ版：①収録
DL版：2013年6月26日配信
571円（税別）

きっと誰でもクリアできるスーパードルフィンモード！

水の表現の美しさや、イルカのエコーを操作して自由に水中を泳ぎ回る楽しさ、気持ちよさなどが話題を呼んだメガドライブのヒット作『エコー・ザ・ドルフィン』が、3DSで復刻された。しかも映像の3D化により海の広がりや奥行き感が強調され、水中探索がさらに楽しくなっている。

今回の復刻版ではもっと遊びやすくするための工夫として、「スーパードルフィンモード」が搭載された。このモードでは、ゲームを難しくしていた「息継ぎ」が不要になった他、つねに無敵状態のため、触れるだけで敵を倒し、障害物も破壊することができる。もう酸欠の恐怖に怯えることもなく、思う存分ナゾ解きに集中できるというわけだ。メガドライブ版で挫折したという方も、ぜひこの機会に海に隠された秘密の解明に挑んでみてはいかがだろうか？



連鎖を決めて"おじゃまぷよ"で妨害。この爽快感がクセになる!

ぷよぷよ通

パッケージ版:②収録
DL版:2016年8月3日配信
800円(税別)

全キャラ対戦の新モードで ますますハマる『ぷよぷよ通』

いわゆる「落ち物」と呼ばれるパズルゲームは数あるが、そのなかでもシリーズ化され、国内の主要ゲームハードのほぼすべてに移植がされたヒット作といえば『ぷよぷよ』シリーズに他ならない。今回、3DSに復刻されたのは、革新的なシステムでゲームの戦略性を高め、のちのシリーズの基礎となった第2作『ぷよぷよ通』だ。注目のプレイモードはオリジナル版を忠実に再現した「アーケード」と、すべての敵キャラクターと対戦して塔の最上階を目指す「かちぬき」のふたつ。さらに「ローカルプレイ」では、ワイヤレス対戦による「ふたりでぷよぷよ」(3DSとソフトがそれぞれ必要)も楽しめる。戦略性を高める「相殺」ルールのON/OFFや、〝おじゃまぷよ〟の数を調整する「マージンタイム」など、設定項目も豊富でプレイアビリティは上々だ。



多関節のキャラクターが滑らかに動く。圧巻の技術として注目された。

ガンスターヒーローズ

パッケージ版:③収録
DL版:2015年6月24日配信
800円(税別)

メガドライブの性能を 限界まで引き出した名作

職人集団トレジャーのデビュー作で、その名を知らしめた名作。銃で敵を撃ち落としながら、ときには投げ技やタックルなども駆使して戦う、シューティングとアクションが融合したゲームだ。

3DS版では、最初からすべての武器を使える「フルスペック」モードが追加。このモードではふたりの主人公(移動しながら攻撃できるレッドと立ち止まりながら8方向に攻撃できるブルー)を随時切り替えることもできる。またエンディングまで到達すると、攻撃力が2倍になって爽快感を楽しめる「メガショットモード」も解禁。さらにステージ開始時のライフが2倍になる「メガライフモード」も用意され、アクションが苦手なプレイヤーでもガッツリ楽しめる仕様となっている。ソフトと3DSを2セット用意すれば、ふたりで協力プレイも可能だ。

あの頃の思い出も復刻！
各方面で活躍中のキーパーソンが語る

「俺とセガ」





※写真はアーケード版『ターボアウトラン』の画面写真と『ファンタジーゾーン』を入れたシティキャビネット。ターボボタンを押さずともターボエンジンを買わずとも過去は超高速で過ぎ去ってゆくのだ！

ここでは「セガ3D復刻プロジェクト」および『セガ3D復刻アーカイブス』で現在によみがえったセガの名作群について、それらの復刻の原典であるアーケード版やセガハード版にリアルタイムで接していた人物たちに、本人たちにとっての思い出のセガ作品とその体験、それを経た現在について、語っていただいた。

それぞれのゲームが誕生した時代と、その時の空気を、本特集上に「復刻」する——。

（掲載は五十音順、敬称略）

『スペースハリアー』と青山敏之

『スペースハリアー』のゲームとしての魅力はいくつかありますが、1つはやはり圧倒的なスピード感です。特にステージ11と16が好きで、赤ドム、青ドムとの高速バトルがたまらなく好きです。(ちなみに、あえてドムを倒さずに、すべて避けるのがカッコいいプレイのこだわりです)

それと、ステージ9、14のビンズビーンのリズム感。特に14面のASUTEは今プレイしても、全く色褪せていません。何か神聖な世界に挑んでいるような気分で、プレイする度に興奮するし、ドキドキするし、ここまでの高揚感を与えてくれるゲームって今でもあまり見かけないですよね。

僕の映像作品は、ダイナミックさ、スピード感、リズム感を高く評価されていて、そういった仕事のオファーが多いのですが、『スペースハリアー』からの影響はかなり大きいと思います。

もう1つの魅力は、世界観です。ゲーム制作者によって人為的に作られた世界ではなく、実際にこういう世界が実在しているような不思議な感覚があります。理由としては、世界観の演出が過剰ではないことだと思います。セリフやメッセージの類が一切無く、言葉で語らず、絵と音だけで世界観を表現しています。

例えば、この世界の法則性として、天井がある面のみにビンズビーンが出る、という基準があると思うのですが、最終面の16面になるとその理が破られ、天井がないのにビンズビーンが出るんです(12面はボーナスなので置いといて)。そして、今までただ空中に浮いているだけだった岩が、左右に大きく蛇行して飛んでいる。それを見て、ああ、これは何かヤバい事態が起こってるぞ、ラスボスの強大な超能力の圏内に入ってきてしまっているのか、もう後には引けない最前線まで来てしまったんだな、みたいな、大自然の恐怖みたいなものを、理屈ではなく、直感的に肌で感じることができるんです。

前半のステージで、この世界特有の法則性を積み重ねていって自然に感じられるようにしておいて、あえて最後にそれを崩すことで異常事態を感じさせる、という、すごく自然で高度な演出だと思います。こういう感覚って、言葉での説明が過多で親切な最近のゲームには無いものだと思うんです。

『スペースハリアー』好きが高じて最近の移植作品にも関わっています。M2さんが移植したPS2版『スペースハリアー』の完成度に関して、僕がmixiで粗探しみたいな評価コメントを書いていたことがあるんですが(笑)、そしたら(M2代表の)堀井さんから「詳しく聞かせてください」ってメッセージが来たんです。そこから堀井さんとのお付き合いが始まりました。僕がアーケード基板を2セット所有していたので、その1つをM2さんに貸し出すことになって、今でも貸し出し中です。その後は、『スペースハリアー』の移植版を作るたびにM2さんに呼ばれて、移植度のチェックをお願いされるような関係になっています。堀井さん曰く「この男を満足させれば移植は成功」ということらしいです(笑)。んで、僕の中では現状の移植はまだ完璧ではないので、今後もM2さんに期待したいです(笑)。



Toshiyuki Aoyama
3DCGディレクター、アートディレクター。代表作に2015ベーマガイベントOPムービー、『ダライアスバースト』PV、PSP『リリカルなのはGOD』特典映像、PS3『頭文字D』ムービー制作、PS2『シルフィード』ムービー監督、『そにアニ』8話ED、他多数。

構成=山本悠作(編集部)&青木聡(An-EDITOR.)

『アフターバーナー』と石川勝久（ZUNTATA）

高校生のころ、いつものように『スペハリ』をプレイしようとHi-TECHセガに行ったら何やら巨大な筐体が！　それが私と『アフターバーナー』との出会いでした（ちなみに『アフターバーナーⅡ』ではなく『アフターバーナー』のほうです）。

ダブルクレイドル筐体による前後左右の激しい動き！　そしてサンプリングによるディストーションギターサウンドに痺れました。

当時はできれば毎日プレイしたかったんですが、地元になかったので週イチで隣町のボーリング場まで自転車で行ってプレイしていました。

ミサイルを連射してくる敵が初めて出現する4面は攻略するのに時間がかかった覚えがあります。あとは20面のどんよりとした空の色を見ると「いよいよ終盤だ～」と今でも緊張しますね（笑）。

そして、このゲームを初めてワンコインクリアしたのは大学受験の帰りに寄ったゲームセンターでした。ただし、その大学には落ちましたが……。

家庭用移植版の『アフターバーナー』も、当然セガ・マークⅢ版は買いましたし、このゲームと『スペハリ』のためだけにスーパー32Xを買いました。

そういえば続編的な作品の『ストライクファイター』には『アフターバーナー』を再現したステージがあったような……。

音楽の魅力について語ると、『アフターバーナー』の音楽って、アルバムに収録されている「メロディありバージョン」より、筐体で鳴っていた「メロディなしバージョン」のほうが好みという方が結構いますが……。私は強く「メロありバージョン」を推します!!　アルバムと筐体ではメロ以外にもギターのバッキングパターンとかも違ったりするのですが、それも併せて「メロあり」のほうが好きですね！

Katsuhisa Ishikawa

タイトーサウンドチームZUNTATA5代目リーダー。ライブではキーボードを担当。サウンドディレクション担当作品に『ダライアスバースト』『サイキックフォース』シリーズ等、効果音担当作品に『メタルブラック』『ダライアス外伝』等がある。





『アフターバーナー』の筐体にはシートが可動するものとしないものとで複数のバリエーションがあるが、もっとも豪華な前後左右に揺れる「ダブルクレイドルタイプ」がこれ。写真は近年イベントに展示された時のもの。でかい！

写真・構成＝山本悠作（編集部）＆青木聡（An-EDITOR.）

『ギャラクシーフォースII』と井上淳哉

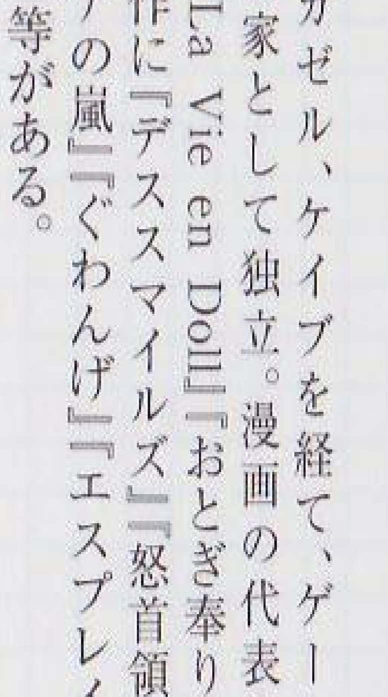
『ギャラクシーフォースII』(以下『GFII』)が出たのは1988年、バブルの最盛期で僕は高校生でした。高知の片田舎のゲーセンでは最新ゲームはなかなか入荷されなかったので、最もバブリーな体感ゲーム『GFII』が我が町に来た衝撃はとてつもないものでした。田舎では最新作はまず遊べません。入荷するのは型落ちした中古が数年遅れだったりします。なので仲間内では「この最新体感ゲーム来るかな?」「無理でしょ?」「何年後だろう?」「それまで高知に(片道2時間)やりに行く?」と、期待しすぎない生き方をしていました。そんな中『GFII』の入荷は超異例の発売直後だったのです。入荷当時、店内の一般層のお客さんは「何だコレ?」という目線で巨大な筐体を眺めているだけで、誰も遊ばない現象が起きていました。遊ぶと目立ってしまい恥をかくと思われたようです。そんな中筐体に乗り込む自分。2~3回やるとゲームのシステムは理解できました。「これはシューティングの要素とレースゲームの要素が混在するゲームだ」それがわかると途端に上手くなり、先にどんどん進めるようになって、ギャラリーの山が出来ました。『GFII』は田舎の高校生に英雄気分まで味わわせてくれる特別な存在となったのです。

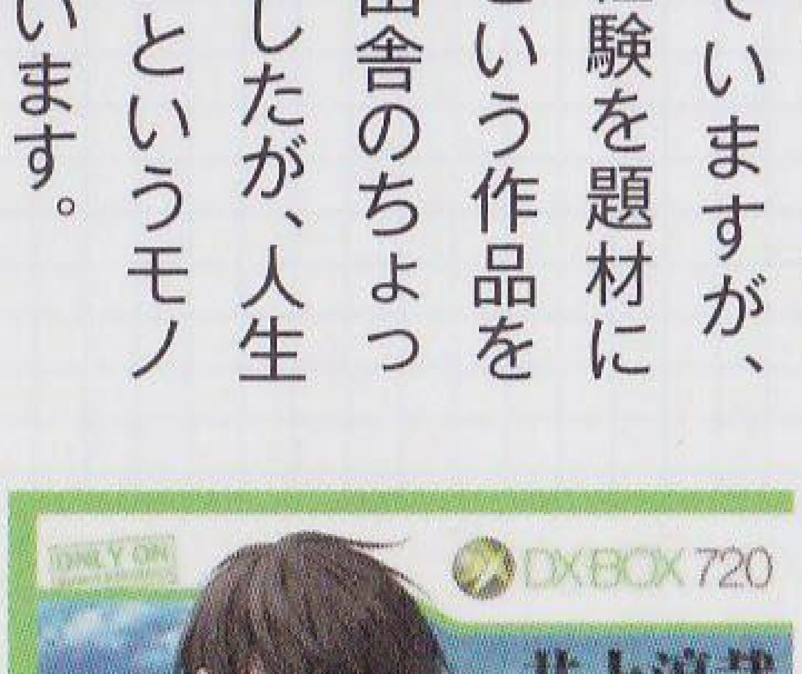
その当時僕は漫画家になりたくて、イラストなどを真似て描くのが趣味でした。ゲーセンに行けない時間は、勉強もせず好きなゲームのイラストばかり描いていました。『GFII』に限らず『魔界村』『スペハリ』『源平討魔伝』『奇々怪界』……。今では世界観が素晴らしいゲームは多いですが、この頃はピコピコから進化している真っ最中で、世界観は想像させる範疇でした。それに物足りない僕は、自分で設定を掘り下げて考える事をしていました。こんな二次創作、最近でこそ珍しい話ではないですが、当時は誰もしていなかったので、仲間内でコソコソ楽しんでいました。

やがて漫画家になるという夢はそっちのけで「ゲームを作る仕事がしたい!」と上京し、その勢いのままゲーム業界に突入しました。最初に入社した東亜プランでも、自分の関わった『BATSUGUN』等で世界観をコソコソと掘り下げていたらそれが商品になり、ケイブではそのノリで『エスプレイド』や『ぐわんげ』に至り、ゲーム業界を辞めても『デススマイルズ』では社外から世界観を構築する仕事をし、今思い返すと、『GFII』時代の「少し物足りないがしっかりした世界観」のゲームの数々が、自分にとって物凄い影響を与えたのだと思っています。持論ですが、「人は中二の頃にハマったモノで人生を作る」と考えています。僕がゲームセンターにハマったのはまさに中二。そしてそれを病的まで進行したのが高二。今は当初の目標の漫画家になっていますが、ゲーム業界で経験を題材に『BTOOOM!』という作品を描いています。田舎のちょっとした出会いでしたが、人生を変える出会いというモノはあるのだと思います。

Junya Inoue

東亜プラン、ガゼル、ケイブを経て、ゲーム開発者から漫画家として独立。漫画の代表作に『BTOOOM!』『La Vie en Doll』『おとぎ奉り』等。ゲームの担当作に『デススマイルズ』『怒首領蜂大往生』『プロギアの嵐』『ぐわんげ』『エスプレイド』『BATSUGUN』等がある。



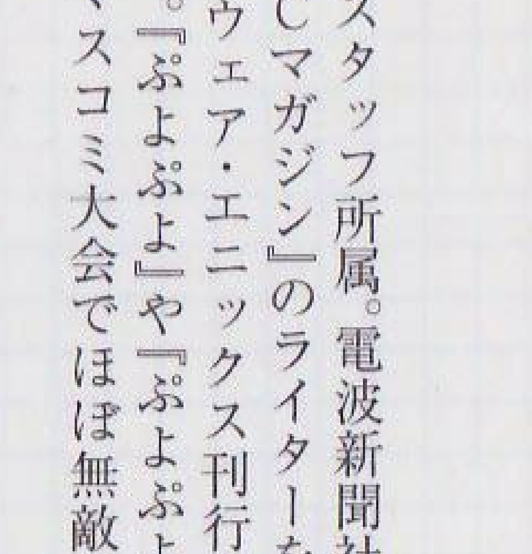


『月刊コミック@バンチ』(新潮社)で『BTOOOM!』連載中!

構成=山本悠作(編集部)&青木聡(An-EDITOR.)

『ぷよぷよ通』と大出綾太

Ryota Oode
スタジオベントスタッフ所属。電波新聞社『月刊マイコンBASICマガジン』のライターを経て、現在はおもにスクウェア・エニックス刊行の攻略本の執筆に携わる。『ぷよぷよ』や『ぷよぷよ通』の全盛期には、公式マスコミ大会でほぼ無敵の強さを誇っていた。



僕自身は『ぷよぷよ』の開発に携わっていたわけではなく、ライターとしてひたすらレポートをしていた立場です。

そもそもの話をすると、手塚一郎さんが『マイコンBASICマガジン（ベーマガ）』と『HIPPON SUPER!』で新作紹介コーナーを担当していて、ファミコンのディスクシステム版の『ぷよぷよ』を遊んで「これは面白い」と布教を始めたんです。ファミコンのディスク版とMSX2版が91年10月発売で、どちらもハード的には終末期でした。スーパーファミコンや、PCエンジン、メガドライブが主役の時代ですから、ほかのゲーム雑誌はほぼ見向きもしていなかったと記憶しています。

それから、アーケード版が92年秋。手塚さんが『ベーマガ』誌上でぷよ講座を数回掲載したんですが、その後をついで担当することになりました。（コーナーの名称は「ぷよぷよ虎の穴」→「とことんぷよぷよ」と変遷しました）

『ぷよぷよ』の連載は、初回が93年2月号（1月8日発売）。その半年以上前から、ベントスタッフ内でファミコン版の『ぷよぷよ』が流行していて、一日何百本と勝負をやっていたんです。このタイミングで、メガドライブ版とアーケード版が出るので、推していこうという流れでした。同じ93年2月号で開発者インタビューをしています。

市場的には『ぷよぷよ』はある程度ヒットしていたんですが、その受け皿になる雑誌となると、メガドライブの専門誌でも、パズルゲームの攻略記事はほとんど見かけない状況で……ということで、ファンが『ベーマガ』に集まってきたんだと思います。『ベーマガ』は投稿文化が強い雑誌だったので、もともと『ベーマガ』の投稿常連だった人、コンパイルファン、『ぷよぷよ』ファンたちが乗ってくれたんですね。連載の初期は攻略テクニックがメインでしたが、次第に投稿掲載が増えていきました。

『ぷよぷよ』といえば「全日本ぷよマスターズ大会」をはじめとする大会、対戦会ですけど、最初の公式大会は「渋谷ジャック」。ゲームギアを持って渋谷の街を歩き回って、出会った人と対戦するのが予選でした。連載は最終的には99年に『ベーマガ』がリニューアルされるまで続きました。

大きな動きとしては、94年末に『ぷよぷよ通』が発売されて、全日本ぷよ協会が発足したときに、諮問委員会に呼ばれました。段位戦や、公式大会が結構あったので、ルール作りとか、強い人がちゃんと評価されるためにはどうしたらいいか、というのを人を集めてやっていたんです。

あとは、『ぷよぷよ』のデモンストレーターとして、蒲郡（愛知県）の競艇場の大きなビジョンでプレイしたりとか、韓国でもすごい人気があったんで、韓国のゲームショーに出展するから出てくれってことで、ステージの上で大連鎖を作ってみせるとか、そういうことを頼まれてやってましたね。

『ぷよぷよ』の歴史のなかで最大の盛り上がりは「全日本ぷよマスターズ大会」ですね。会場が有明コロシアムだったんですけど、当時はりんかい線もゆりかもめもない。つまり、最寄り駅がなくて、東京駅か品川駅からバスで行くしかなかったんです。東京駅では徒歩数分のところから臨

構成＝安部理一郎（スプロケ）



写真手前の2冊は、情報量とその詳細さに定評があった『ベーマガ』編集部の攻略本、ALL ABOUTシリーズ。『ぷよぷよ』と『ぷよぷよ通』ともに書籍化され、大出氏も当然制作に関わっている。その奥にあるのは全日本ぷよ協会の会報（上段）と、マスターズ大会のパンフレット（中段）です。全盛期のブームの熱さがうかがえる。

時バスが出ましたが、行列が1キロ以上できていた。あとで聞いた話だと、3000人の来場者を見込んでいたら、1万人来てしまったそうで、スケジュールが3時間以上遅れて、結局21時ごろまでやっていたと記憶しています。

第二回以降は幕張メッセになります。今でこそゲームの大会は珍しくないですけど、当時はメーカー主催の大会って、『ストII』の国技館ぐらいしかなかったんじゃないかな。昇段戦はコンパイルが和議申請をしたあともやっていて、02年まで認定制度が生きていました。

初期のプレイヤーたちが「第三回ぷよマスターズ大会」ぐらいまで強かったんですが、そのあとは下の世代があがってきて、コンパイルやセガを介さないネットワークを作っていった。明大前のゲームセンター・ナミキだとか、全国初のぷよサークル「名古屋のぷよ通を熱くする会」とかが特に有名でした。コンパイルが倒産してからは、大会の規模が縮小して、ゲームセンターの大会やX-BAND版に流れたり、各地のサークルでも布教活動的なことをやっていたと聞いています。

20年以上前のゲームにもかかわらず、これだけ長い期間愛されつづけて、今もなお若い子たちも参戦して遊んでいるのを見ると、そんなゲームはほかにないと思います。かつてぷよ協会が目指した「パズルゲームのスタンダードにしたい」という目標はある程度達成されているのではないかと思いますね。

『ベア・ナックル』とかねこしんや

『ベア・ナックル』との出会いは、大学に入学してすぐ、漫画研究会に入ったときです。先輩方のメガドライブ所有率がすごく高くて、先輩の下宿へ遊びに集まったときにワイワイとプレイしたメガドライブソフトの中に『ベア・ナックル』がありました。2人協力プレイがとても盛り上がったのです。

それ以前にも、ベルトスクロールアクションでは同じくメガドライブの『ゴールデンアックス』が好きでした！　敵・味方キャラクターのユニークな個性や豊富な攻撃やアクション、進むほどに奇想天外な場所(でっかい鳥の背中の上とか!)がステージになっていくところも好きでした。『〇〇無双』という言葉は当時まだありませんでしたが、拳や武器、大迫力の魔法(『ベア・ナックル』ではパトカーが来ますね!)で、多彩な敵どもの群れをなぎ倒してステージを進んでいくのが楽しいです。小気味よく敵を倒して進み、ステージごとに強大で奇抜なボス戦がはじまる、テンポの良さも魅力だと思います！

『ベア・ナックル』では、やはりプレイ方法は、2人での協力(?)プレイが楽しかったです！　2人プレイでは、味方をつかみ、そこから合体技も出せるのですが、どちらかが裏切るとそのまま仲間の頭を路面に叩きつけたり、つかみ返し技で投げ飛ばしてしまったりできるのです。協力プレイと同士討ちが紙一重で、大勢でワイワイ遊ぶときはとくに、いつ裏切られるか？　さっきのお返しに投げちゃおうかな？　というきわどいスリルがあってとても楽しいのです！

うっかり仲間とつかみ合っちゃったとき走る緊張感、たとえ先輩や友人が相手でも、つい路面にバックドロップ決めちゃう誘惑…！　背後に回られた時、試される友情……！

また、全体ダメージ技として駆けつけてくれるパトカーからの重火器での援護射撃もおもしろいです！　プレイヤー次第で予想外のエンディングを迎えることができるところも、遊び心がいっぱいで大好きです！

古代祐三さんのBGMもノリノリで盛り上げてくれます。

3DSで初めて『ベア・ナックル』を遊ばれる方へ！　協力プレイが出来たら、ぜひ遊んでみてください！

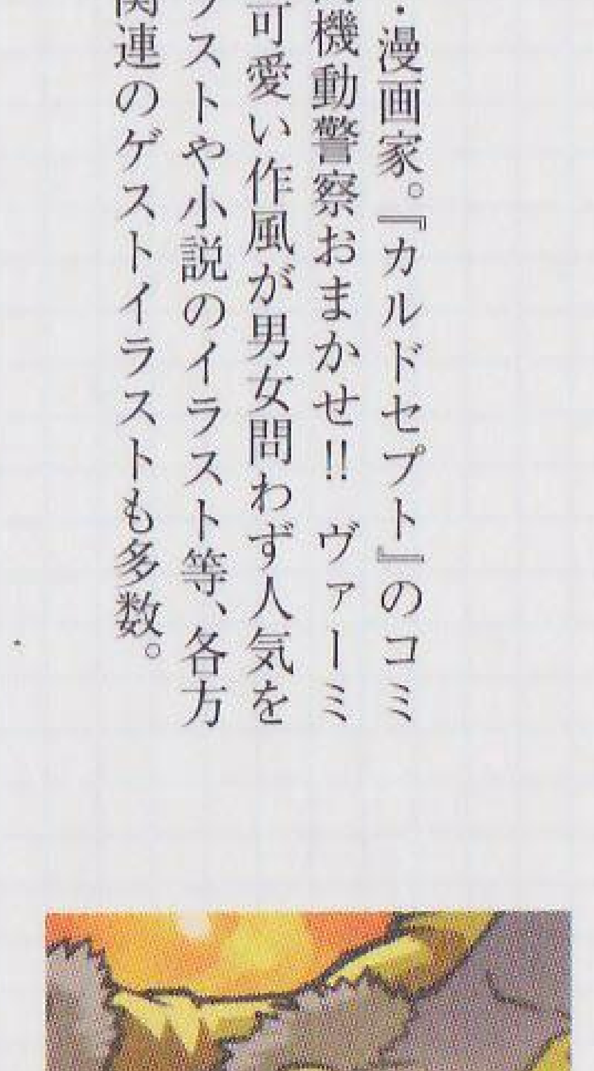
1人プレイで群がる敵を撃破していくのも、もちろん楽しいですよ！

心強い味方(パトカー)が、屋内でも地下鉄でも銃弾の雨を降らせて援護してくれます！

ぜひ遊んでみてくださいね！



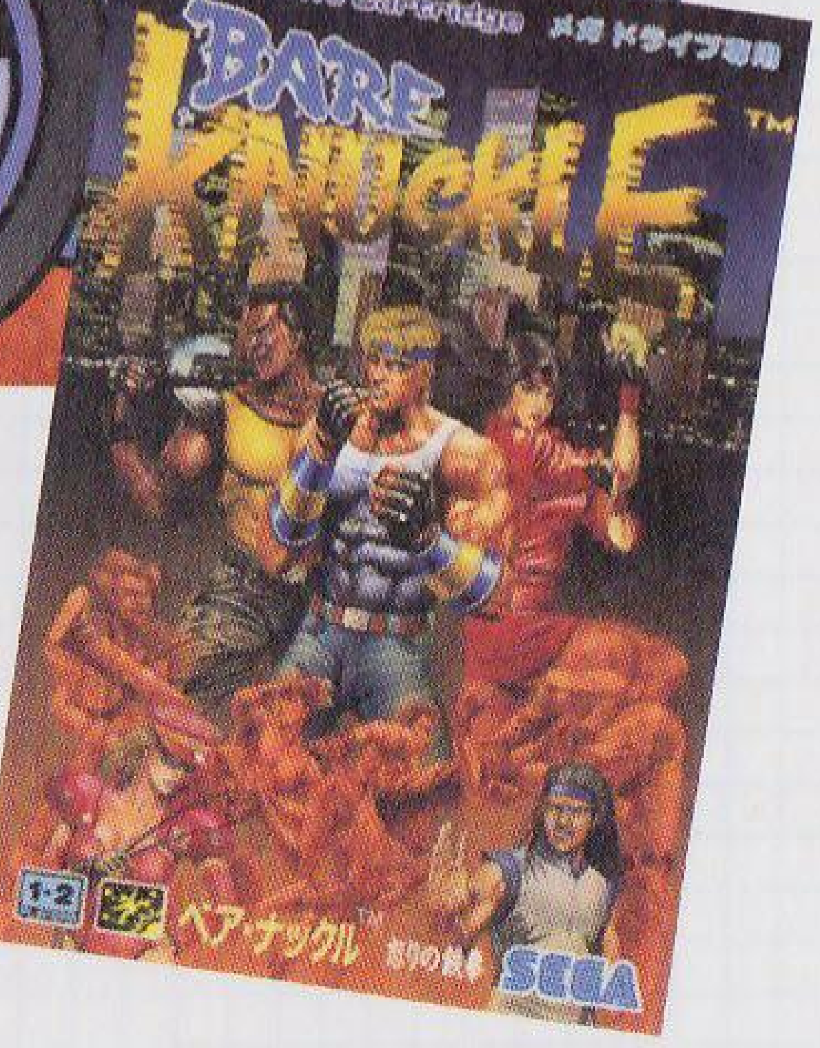
Shinya Kaneko
イラストレーター・漫画家。『カルドセプト』のコミカライズや、『超高機動警察おまかせ!! ヴァーミリオン』等、明るく可愛い作風が男女問わず人気を集める。カードイラストや小説のイラスト等、各方面で活躍中。セガ関連のゲストイラストも多数。



構成＝山本悠作（編集部）&青木聡（An-EDITOR.）



かねこしんや先生描き下ろし『ベア・ナックル』イラストだっ!



元のメガドライブ版のパッケージイラストと比べてみよう！　紅一点のブレイズの存在感がいろんな意味で段違いだぜっ！

『ガンスターヒーローズ』と北山友之

メガドライブの新タイトルがすっかり出なくなってしまったなぁ、なんて、ぼんやり思っていたときに唐突に出てきた、このタイトル。
動きの細かさ、武器の使い勝手の良さ、難易度設定によるやりこみ要素、ゲームセンターとほぼ変わらないワクドキ感覚。
ハードがセガサターンに移行しても、これだけはガンガン「ファイヤー」しまくりました（笑）。あ、僕は基本ずっとファイヤー使いです。でもスライディングとか飛び技も実にいろいろ動くんですよねぇ。
本作を開発したトレジャーというメーカー名は僕の中に深く残り、『レイティアンドシルバーガン』、『斑鳩』、『グラディウスV』、どれもメーカー名でチェックし、ゲームをやりこんだものです。
そうそう、後にセガさんと僕らMARS16がコラボしてTシャツシリーズをやる際『ガンスターヒーローズ』の名が出て「ウォー！」と声を出して即答で「やります」と言った記憶が。
トレジャーさんに打ち合わせも行かなくてもいいのに無理やり行ったような（笑）。
で、『斑鳩』のTシャツも作りました（爆）。
これがトレジャーの原点！　という意味でも『ガンスターヒーローズ』はゲーマーなら絶対外せないタイトルでしょう。

Tomoyuki Kitayama
マーズ・シックスティーン取締役社長。アニメ・ゲーム・映画・音楽などのデザインTシャツをはじめ、アパレルやグッズ等を多数世に送り出している。同社WEBショップwww.mars16.com/での販売のほか、他サイトでの限定販売商品も多数手がけている。



セガが2003～2008年にかけてPS2で展開していた、セガの名作ゲームの復刻シリーズ『SEGA AGES 2500』と、TシャツブランドMARS SIXTEENとのコラボレーションで、2006年（10年前！）に実現したのが、このガンスターヒーローズTシャツだ。現在は残念ながら販売終了しているので、デザインだけ特別にリバイバル掲載。持っているメガドライバーは自慢していいぜっ！
※ちなみに『SEGA AGES 2500』の一部タイトルはPS3用にPlayStation Networkでダウンロード販売されているぞ！



FRONT



BACK

SEGA AGES 2500×MARS SIXTEEN
53th Single「ガンスターヒーローズ」
※2006年発売・販売終了

構成＝山本悠作（編集部）＆青木聡（An-EDITOR.）

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』と
見城こうじ

セガはこのゲームで本当に『マリオ』に対抗できると思っているのか？——当時の同僚がメガドライブの新作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』をプレイして言い放ったセリフだ。憮然としながらも強い口調だったのをよく覚えている。慣れないと唐突とも思えるダメージの受け方をするそのつくりに納得が行ってない様子だった。

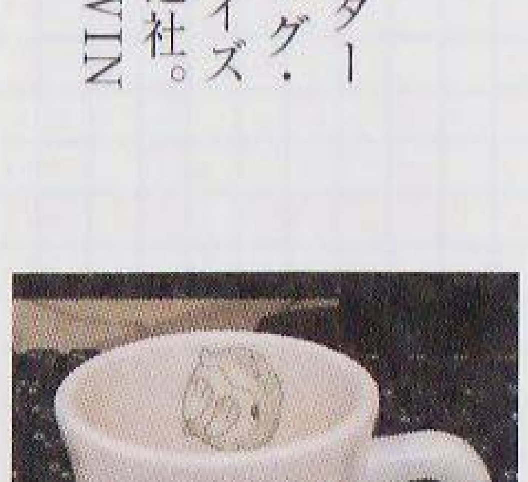
そのとき僕は既に『ソニック』をクリア済みで、見事なゲームだと思っていたので、彼のそこまでの言に少なからず面食らった。しかも、彼は優秀な開発者だったので、なおのことだった。

結果的に『ソニック』は世界的なヒットを記録し、彼は少数派だったわけだけれど。でも、彼がなぜそう感じたのか。僕は少し想像することができた。それは彼の「『マリオ』に対抗できるのか？」という言葉に集約されている。彼が期待していたのは、マリオ的なチューニングの先にある高い完成度の製品だったのだと思う。ソニックが生まれたころ、『マリオ』は当時にして既にこのジャンルの集大成ともいえるシリーズになっていて、超えるなどということはおろか、肉薄することすら至難の業になっていた。そこでセガが導き出した結論が、あの〝音速を超える〟アクションだった。だが、ことはそう単純ではない。アクションゲームのパラメータには、遊びとして成立させるよう組み立てていくと〝そこへ収束していく値〟というものがある。とりわけプラットフォームゲームの場合、「カメラから主人公までの距離（≒キャラクターサイズ）」と「ゲームの速度」には明確な相関関係があって、カメラ距離が決まるとプレイヤーの視界が決まり、視界が決まると各種の速度パラメータが確定できる（実際はさらに複雑な要素が絡むわけで、これはかなり簡略化した説明だが）。『ソニック』はキャラクターサイズが大きめの上、あのスピード感なので、視界の広さとのバランスがセオリーから完全に逸脱している。当時この〝ジェットコースター・アクション〟は実に新鮮な感覚だったし、まさにマリオとはまったく異なるアプローチだった。もちろん、それだけで大味に済ませているわけではなく、リングによる一発で死なない仕組みを前提にうまくバランスを取っていたり、奇数／偶数ステージで緩急をつけたり、攻略性がきちんと盛り込まれている。演出的にダイナミックなシーンを挿入するゲームはよくあったけれど、『ソニック』にはすべてが混然一体となった華麗さがあった。

冒頭の彼はその斬新さに〝戸惑っていた〟のだと思う。マリオのライバルとしてそれほど意外な切り口だったのだ。もし今、彼と話す機会があれば「ソニックは猛スピードで突っ走るムチャな奴かもしれない。でも、その果敢さが個性であり持ち味なんだよ」と言ってやりたい。これはゲームの中だけの話をしているのではない。ソニックの姿かたちや振る舞いは、開発チームのチャレンジ精神と熱量そのものの顕れなのだ。

マリオとは実に対照的な、ソニックのあの生意気そうな顔だち。そこにはあのゲームが目指したものが象徴されている。あの不敵な表情を見るたびに、ゲーム作りの上で多くの大切なことを思い返させてくれる。僕にとってソニックはそんな存在なのだ。

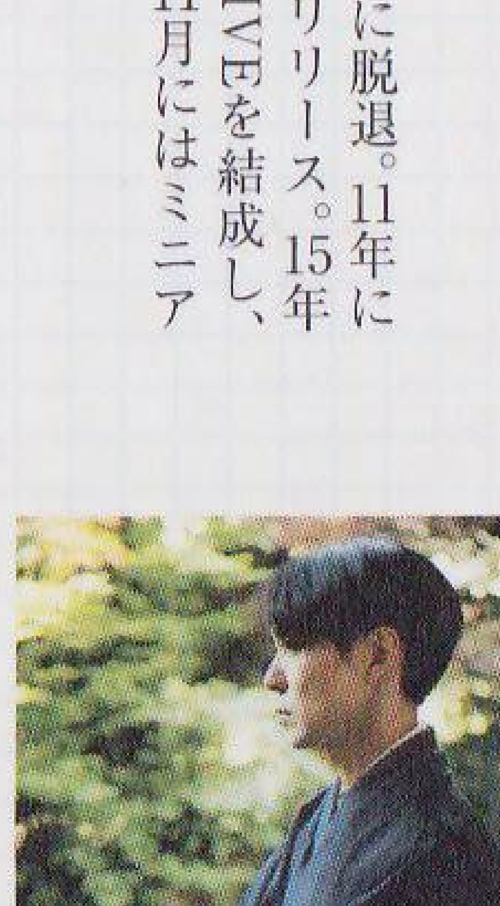
Kohji Kenjoh
『マイコンBASICマガジン』のゲームライターを経て、90年にナムコに入社し『コズモギャング・ザ・ビデオ』等を手がける。96年に株式会社ノイズを設立し『カスタムロボ』等を手がけ、14年退社。現在はサウザンドゲームズから最新作『TWIN GATES』配信中。



構成＝山本悠作（編集部）＆青木聡（An-EDITOR.）

『ギャラクシーフォースII』と砂原良徳

Yoshinori Sunahara
電気グルーヴに91年に加入し、99年に脱退。11年にはオリジナルアルバム『liminal』をリリース。15年には高橋幸宏らとともにMETAFIVEを結成し、2016年1月にアルバム『META』、11月にはミニアルバム『METAHALF』をリリース。
http://ysst.info/



ゲームの原体験としては、小学校三年生ぐらいのときに『スペースインベーダー』がヒットして、社会現象になりましたが、その少し前からテレビゲームには非常に興味がありました。

最初に見たテレビゲームは『ポン』だったと思います。『ポン』はシンプル過ぎてあまり興味が持てませんでした。次の世代となる『ブロック崩し』は、独特の連鎖反応というものがあり（最上段にボールを入れて一気に裏側から消していくテクニック。天井にボールが当たることでボールのスピードがアップし、自機も小さくなるため、難易度もあがるが、確実に大量のブロックを消せる）、これに少し興奮しました。

『サーカス』または『アクロバット』と呼ばれるいわゆる〝風船割り〟は、簡単ながら音楽がついていたし、キャラクターが具体的になったので、このあたりから本格的にハマっていった感じです。自宅では、77年ごろには任天堂の『TV GAME6』がありました。

『スペースインベーダー』が出た70年代後半からは、近所の駄菓子屋などを主戦場にしていましたが、82年ごろかな……週末はキャロット（※ナムコ直営のゲームセンター）まで遠征に行きましたし、ナムコの営業所に行って、ナムコが発行していた情報誌『NG』や、新作のポスターなどをもらいにいくこともありましたね。よく行ってたのは赤い風車（プレイタウン赤い風車）、札幌そごう、プレイシティキャロット琴似店とかですね。

高校生のころは勉強机の代わりに、テーブル筐体の『スペースインベーダー』を使っていたぐらいです。これは買ったものじゃなくて、知り合いの雀荘が廃棄するからもらったものだったと思いますが。

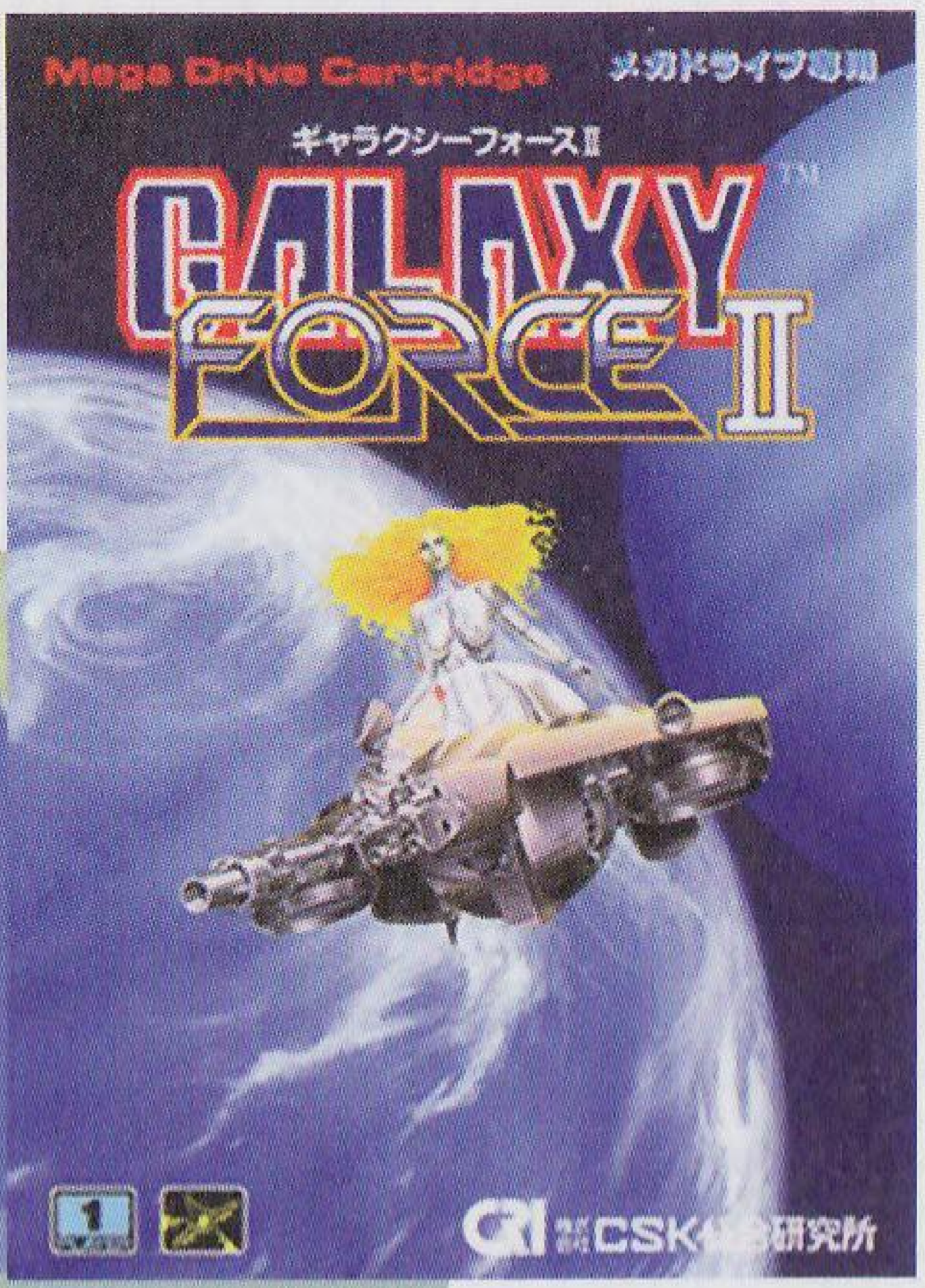
ゲーム音楽も当然好きで、ラジカセで録音することもありましたし、細野さんがプロデュースした『ビデオ・ゲーム・ミュージック』『スーパーゼビウス』などはよく聴きました。ゲーム音楽で好きなものはたくさんありますね。ナムコの大野木宣幸さんの作品は全部好きですし、『ギャラガ』の時代ももちろん好きですし、『アサルト』なんかも好きです。もう少しあとの時代では、『アウトラン』『スペースハリアー』。もちろん『ギャラクシーフォースII』もですね。

高校を出てからは、ナムコの北海道事業所で働いていました。開発志望だったので、上司に「開発に行きたい」と訴えると「大学に行け」と言われ、「4年も待ってられない」と言ったんです。そしたら、ナムコから独立して、家庭用のソフトを開発している会社を何社か紹介していただけて、面接にも行きました。最終的には拘束時間の長さと報酬が見合わず断念したんですけど。今でもそうかもしれませんが、ソフトの開発って、就職というより、出家に近いものだったかな、と思います。私はゲーム以外に、音楽制作にも強い興味があったので、出家には至りませんでしたが。

その後、CRI（CSKのグループ会社）の関連会社に所属することになり、開発要員としてCRIの永山オフィス（東京都多摩市）に行ってました。今はもう無いと思いますが、CSKグループの大きな施設が永山にあったのです。昔のことなのであまりよく覚えていないんですが、当初はバグレポートの仕事をしていました。

構成＝安部理一郎（スプロケ）

こちらの写真は、1991年9月に発売された、メガドライブ版『ギャラクシーフォースⅡ』。砂原氏はこのメガドライブ版と、FM TOWNS版の開発に参加している。メガドライブ版は、PlayStation3向けゲームソフト配信サービス「PlayStation2アーカイブス」で購入できる『ギャラクシーフォースⅡ スペシャル エクステンデッド エディション』にアーケード版や他機種版と一緒に収録されている。価格は823円(税込)。Wiiの「バーチャルコンソール」ではメガドライブ版が単体で配信されている。価格は617円(税込)。興味のある方はぜひ。





その後、メガドライブ版の『ギャラクシーフォースⅡ』の移植に関わることになりました。新人は自分と新井くんというプログラマー、この二人が下っ端で、ディレクターではありませんでしたが、僕ら下っ端の意見は比較的受け入れられたと思います。僕と新井君はこのゲームを把握するために、プレイしまくりました。会社にはアップライトのものが僕らの作業スペースにあったのです(おそらくセガから提供されたもの)。当時、僕か新井君が世界一のプレイヤーだと確信していたので、二人で世界一決定戦をやりました。勝ったのは新井君です。

移植に関しては、メガドライブ版、FM TOWNS版ともに、マップの制作と敵の動きアルゴリズムが主な仕事でした。これらのデータはコンバートじゃなくて、ゼロから作ったと思います。アーケード版のデータではそのままだとデータのサイズが大きすぎて使えなかったように記憶しています。

BGMに関しては関わっていませんが、レコーディングかMIXの際はスタジオに行った記憶があります。メガドライブ版では自分でもシーケンサーを持ち込んで作業しました。当時の私の開発環境はすべてTOWNSで、シーケンサーのようなものもあったんですが、とても使いにくかったので、個人的に所有していたローランドのMC-50からMIDIデータを吸い上げてコンバートしたような気がします。効果音やFM音源用のエディタなんかはメインのプログラマーさんがTOWNSで動くものを作ってましたね。

ゲーム関連の仕事はTVドラマ『ノーコン・キッド』の劇伴が最後ですが、何か面白い企画があればやってみたいですね。

『サンダーフォースⅢ』と鈴木康士

『サンダーフォースⅢ』との出会い、それは僕が高校生くらい、ゲーセンには活気があり、家ではメガドライブ、PCエンジンのソフトが充実していた輝く青春時代……。バイト代の全てをゲームに費やし、ソフトをでたらめに買い込み広く浅く遊んでいたその中の1本でした(汗)。

本作は当時から良作と評されていましたが、遊んでみると結構に手厳しく、トラップのごとき地形や敵にとにかく激突死……メガドライバーの厳しさを知りました。ゆるゲーマーの自分(昔も今も)には厳しかったんですが、つらくなったら開始ステージを変えたり、武器選択やスピード、シールド、1UPとか楽しみの逃げ道があるので続けられる不思議。

それまでのコンシューマのSTG(シューティングゲーム)は弾避け、スコア、復活パターンとか、アーケード基準のものが多かった中で、『サンダーフォースⅢ』にはそれまでとは違うコンシューマならではのSTGの魅力がありました。そして覚えてしまえばノーミスクリアも難しくないゲーム。一見難しそうに見えるものを容易にクリアできるのも嬉しいものです。

短時間で一周できるので、他のゲームで行き詰ったときに、仕事をしたくないときに、度々引っ張り出す感じで遊んでいました。曲を聞きたくて遊んだりも。

難易度NORMALをクリアしてHARD、MANIA(最高難度)も遊ぶようになった初めてのゲーム。今も環境が整えばすぐ遊びたいです。年を経ても自分の選ぶ家庭用STG大賞でトップクラスに君臨してます。

全ステージアイデア満載なのも思い出深いです。炎面のラスター(ブラウン管で見ると発色とぼやけ具合で超綺麗)、氷面の縦横スクロールとかよそ見してどれだけ死んだか……。バラエティにとんだ前半戦と綿密な後半戦、ステージ専用のザコも多くて個性的、全部ひっくるめて30分ぽっきり！　襲撃者を飽きさせないオーン帝国のおもてなし精神に感服です。

プレイとしてはFIREとWAVEの使いどころを考えたり、自機のスピードも小まめに操作するとより楽しいプレイになると思います。あとは人にプレイさせてその死に様を楽しむとか……。

そして当時異例なアーケードへの逆移植の『サンダーフォースAC』、そのまた移植(?)のスーパーファミコン版『サンダースピリッツ』も遊びましたが……ごにょごにょ……。つまり『サンダーフォースⅢ』は画面、サウンド、操作感も、実にメガドライブ向きなゲームなのだと実感しました。傑作！

メガドライブ版のロムは墓まで持っていく予定です☆

『サンダーフォース』は『Ⅱ』の個性、『Ⅳ』の超クオリティ、『Ⅴ』の神演出……どれも大好きです。そして一番遊びたくなるのが『Ⅲ』です。あ、『Ⅵ』は……。

今思えば僕がゲーム業界に入るとき、トレジャーに入社した背景にはメガドライブのゲームが好きだったことも多分にありました。メガドラ

Yasushi Suzuki
ゲーム開発会社トレジャーを経て、独立。現在は装丁画を中心に活躍中。ゲームのキャラクターデザイン代表作に『斑鳩』『罪と罰 地球の継承者』『罪と罰 宇宙の継承者』など。本の装丁に『怪盗探偵山猫』シリーズ、『竜との舞踏』シリーズなど多数。



構成＝山本悠作(編集部)＆青木聡(An-EDITOR.)

鈴木康士先生が即興で描いてくれた3D版・妄想図だっ!



イブのゲームは名作だけでなく奇作も凡作も面白いです。善し悪しを超えて物作りのヒントや記憶に残るゲームが多いです。ちなみにＳＴＧの開発をしていた頃はよく『サンダーフォースⅢ』のサントラＣＤを聞きながら仕事をしていました（笑）。

それくらい『サンダーフォースⅢ』には自分のゲーム観にもいろんな影響を受けています。多少アホでも反復学習で道は開ける……事もあるとか、ゲームは見た目の綺麗さよりも「遊んだ面白さ」のほうが印象に残るとか、一応デザイン職の隅にいる身としては見た目も気を使うふりはしますけど。そして「（敵キャラ等）素材は沢山作る」こと。

セガ３Ｄ復刻アーカイブス版『サンダーフォースⅢ』、大変楽しみにしています！

最後に、さらに３Ｄ復刻して欲しいゲームリスト～『エレメンタルマスター』『武者アレスタ』『メガＣＤシルフィード』『パノラマコットン』『ライトクルセイダー』……第二シーズンを期待しています～☆



ステージ1ボス「ガーゴイル」の初見殺しファイヤー！

『ベア・ナックルⅡ』と高木謙一郎

高校生だった1993年。アーケードの主流がベルトスクロールアクションから格闘ゲームに移った頃、寝ても覚めても、外でも家でも激しいアクションゲームを求めていました。

ゲーセンにいる時は大満足だったのですが、家庭用ゲーム機で出ているベルトスクロールアクションゲームはどうにも感触がフニャフニャしたものにしか出会えなくて、とても不満がありました。

ゲームを買い漁るお金もなければネットも一般的で無い時代なので情報も得られない。そんなある日、いきつけのゲームショップの店内でイカすBGMをバックに軽快な打撃SE、そしてバリバリに割れた音声「グランナッパー!!」が聞こえてきたのです。それが『ベア・ナックルⅡ』との出会いでした。なによりビシ！　ビシ！　と響き渡る打撃の重量感。重量感ありすぎて、敵の震えも止まらず簡単にハメ続けられるぐらいです。しかしそんなプレイを自然と止めさせてくれる絶妙な難易度、キー操作との組み合わせで多彩に変化する攻撃、前面と背面で変わる投技、そして必殺技。ベルトスクロールアクションの中に格闘ゲーム的な要素が上手く取り入れられていて、カッコよく魅せる戦いをしたくなる所にとにかく惹かれました。

買ってからは1日1回完全クリアしてました。20年以上経った今でも年に1回ぐらいはクリアします。

ボス戦ではその日の気分でフィニッシュする必殺技にはこだわってました。突撃してくるボスをドラゴンスマッシュの振り抜く直前でとらえるのだ、などの工夫がとにかく楽しかったです。ゲーム的にはそれをおこなったからといって何もメリットないのですけど。

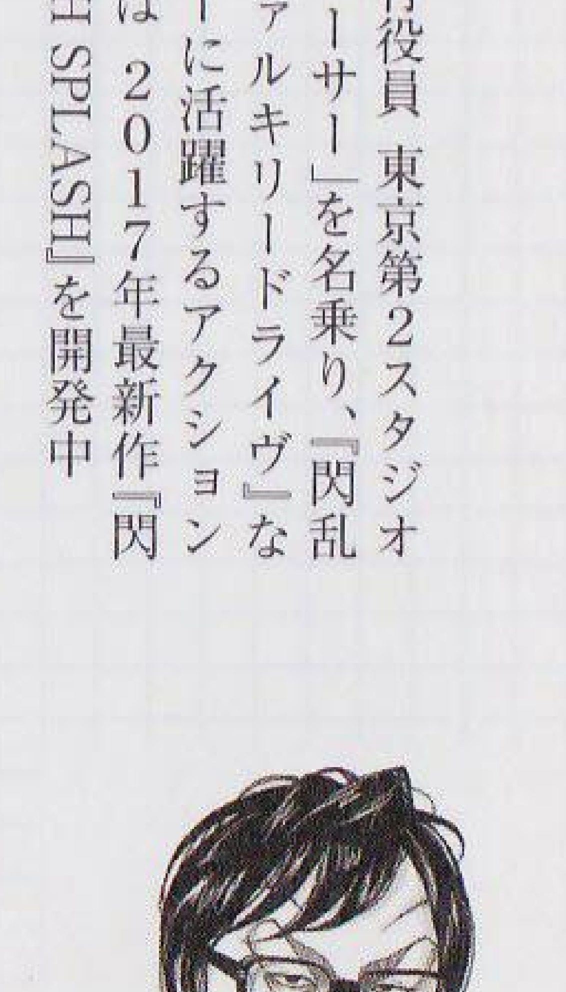
ステージとしてはステージ1のバーを抜けた雨の路地裏が凄くお気に入りです。外に出た時は雨の音しかしてなくて、間を置いてボスBGMが鳴り始めるのですが、その静かな数秒間に強い緊張感を覚えまして、初めて〝演出〟というものを意識したシーンでもあります。

『ベア・ナックルⅡ』には、アクションゲームとして技やキャラクターの多彩さ、攻撃HITの気持ちよさの追求においては多く勉強させてもらいましたが、一番影響を受けているのは音回りです。BGM自体のクオリティはまず高くあるべきですが、それをどのタイミングで鳴らすのか消すのかで大きくゲームの印象が変わっていくという事を知り、考え始めるきっかけをもらいました。作曲の古代祐三さんのお蔭で制作者を調べるようにもなり、ずっと好きだった『アクトレイザー』の曲も古代さんだったのか！　とゲームの楽しみ方が広がりました。

自分の代表作の『閃乱カグラ』では毎作、シーンに合わせて多くのBGMを制作していますが、『ベア・ナックルⅡ』ステージ1のボス戦前のような〝間〟をずっと求めていて、逆にBGMを鳴らさないタイミングを如何に作るか、も考えながら制作してます。

あと先日リリースした『UPPERS』というタイトルに登場するプロレスラーは同じ〝マックス〟という名前だったり。『ベア・ナックルⅡ』はそんな愛して止まない一作です。

Kenichiro Takaki
株式会社マーベラス 執行役員 東京第2スタジオ部長。自ら「爆乳プロデューサー」を名乗り、『閃乱カグラ』シリーズ や『ヴァルキリードライヴ』など、美少女たちがセクシーに活躍するアクションを追求しつづける。現在は2017年最新作『閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH』を開発中



構成＝山本悠作（編集部）＆青木聡（An-EDITOR.）

『サンダーブレード』と
外山雄一

亡き父は、空を飛ぶもの全般が好きだった。若い頃から模型飛行機を飛ばし、ラジコン飛行機もかなりの機数を作っていた。子供の頃はラジコン機を飛ばす父について行き、下から空を見上げていた。ヘリコプターのラジコンは高価で、操縦も難しかったことから、父とそのラジコン仲間にも持っている人はほとんどいなかった。家での父は戦争や航空機関連の映画をよく観たが、特に好きだったのがヘリコプターが主役の映画だ。

80年代、自分の興味はラジコンから離れ、パソコンやビデオゲームに移っていたが、父の影響もあってか、なぜかヘリコプターが主役のゲーム（以下ヘリゲー）には惹かれた。ヘリの性質上、救助をモチーフにしたヘリゲーも多かったが、87年に登場した『サンダーブレード』は、父が好きなヘリコプター映画に強い影響を受けているのが一目瞭然で、すぐに夢中になってしまった。実際のヘリの操縦方法は、当たり前だがラジコン以上に複雑で、とてもアーケードゲーム化には向いておらず、どのゲームでも極端に簡略化されている。本作もヘリが主役とはいえ、3D空間を自由に飛び回れはしなかったが、その独特な筐体デザインもあって、他のヘリゲーよりパイロット体感度は高かった。

セガ体感ゲームの筐体デザインはどれも素晴らしい。『サンダーブレード』のそれは、ヘリコプターのコックピットと外観、特にステップや着陸脚（スキッド）を模した下部デザインが秀逸だ。全体的に低コストなのは他の体感筐体と比較すればわかるが、限られた予算、必要最小限のパーツでゲームの世界観を十二分に表現している。

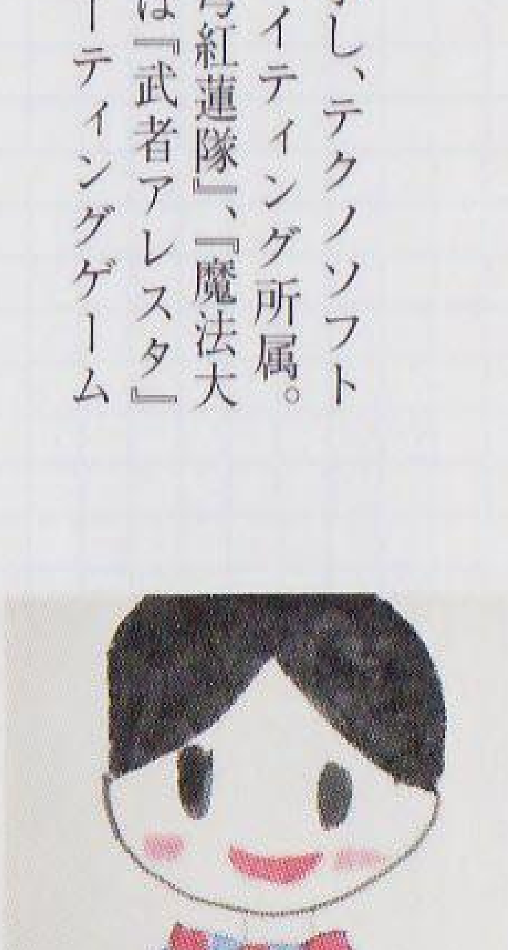
そんな素晴らしいヘリゲーである本作だが、全4ステージとボリュームが少く、他の体感ゲームと比べて地味だったこともあり、市場では短命だったようだ。願わくば、当時同じ筐体／基板でボリュームUPした『サンダーブレードⅡ』を開発することで、延命してほしかった！

『セガ3D復刻アーカイブス』での移植版『サンダーブレード』では新たにSTAGE5などが追加されたが、もし自分が『サンダーブレードⅡ』に関わるなら？　何らかの形で自機の「宙返り」を入れたい。件の映画のクライマックスでは、当時不可能と言われていた、ヘリによる宙返りをキメた後にラスボスを倒すシーンがあり、一種の必殺技的に描かれているのが印象的だった。その後、90年代以降に開発された実機ヘリの中には、宙返り可能な機種もあるようで、今では航空祭でもヘリの宙返りを見ることができる。実際は宙返りをしたからと言ってヘリが強くなる必殺技でも無いのだが……80年代のヘリでは特別な事なのだ！

実際ゲームに宙返りを組み込むとなると、バレルロールで一定時間無敵になって敵弾を避けるシステムぐらいが無難だが、やはりボス戦に絡ませたい。本作のボスは巨大兵器ばかりだが、あえてラスボスは同型のサンダーブレードとの一騎打ちとし、宙返りを駆使しつつ背後を取り合うヘリ・ドッグファイトとしたい。

そんな色んな想像も膨らんでしまう本作、アーケード版をプレイするのがベストだが、今や日本国内で稼働している筐体はほとんど無いと言われている。もし見かけたら、必ずプレイしよう！

Yuich Toyama
10代の頃よりゲーム開発に従事し、テクノソフトとコンパイルを経て、現在はエイティング所属。代表作にエイティングでは『蒼穹紅蓮隊』『魔法大作戦』シリーズ、コンパイルでは『武者アレスタ』『スプリガン』シリーズ等、シューティングゲームの開発多数。



構成＝山本悠作（編集部）＆青木聡（An-EDITOR.）

株式会社セガ・インタラクティブ
第二研究開発本部第二開発部　部長
大崎 誠



――『パワードリフト』の全一プレイヤーがセガに在籍しているという噂を聞きまして……大崎様のことで、間違いないでしょうか？

大崎　大学一年の頃ですがアーケード用の『パワードリフト』にハマっておりました。当時盛んだった雑誌でのスコア争いに参加したく色々犠牲にして。（単位とか。その為留年しました。）Dコースで全国一位をとりました。25年ほど記録を持っておりましたが先日とうとう更新されまして現在無冠です（笑）。

――雑誌というと『ゲーメスト』で全一でしょうか⁉　それほどまでに魅了される『パワードリフト』の魅力とはどんな要素でしょう？

大崎　『アフターバーナー』や『アウトラン』にも共通しますが暴力的な……というかパワーを感じる画面のスクロールです。アップダウンの激しい切り替わりなど。そしてBGMです。BコースのBGM（Like the Wind）が著名だとは思いますが、プレイをしすぎた私にはAコースのサックスソロが最終的なお気に入りになりました。

――では、『パワードリフト』に惚れ込んでセガにご入社を？

大崎　入社理由は単純にアーケードゲームを作りたかったからです。良かったことは、自分が作ったゲームをプレイしている人をゲーセンで見る事が出来るという事の素晴らしさと残酷さを知ったこと。あ、あと、『パワードリフト』をサターンに移植した人から、色々秘密を聞けたことですね。（外側を走った方が早い理由とか）

――アーケードゲームを作るという夢を叶えられた大崎さんの最近のお仕事を教えてください。

大崎　現在ゲームセンターで稼働中の『艦これアーケード』を是非とも宜しく御願い致します。本家運営鎮守府さんと一緒に色々と将来の仕込みを行ってます。そして、PS4ダウンロード専売の『艦これアーケード』もDLCの製作頑張ってます。

大崎さんの代表作
『艦これアーケード』 http://kancolle-a.sega.jp/
『初音ミク Project DIVA Future Tone』 http://miku.sega.jp/FT/

セガに在籍するクリエイターに聞く！

私のセガ歴

本特集の締めくくりとして、セガの現役クリエイターにセガのゲームの魅力を原体験から語っていただきましょう。「創造は命！」←セガ社是

取材＝編集部



株式会社セガゲームス　第2CSスタジオ
サウンドセクション2　サウンドクリエイター

瀬津丸 勝

──セガが好きで入社した社員さんにお話を聞きたい、という編集部の漠然とした要望に応えてくれたのが瀬津丸さんです！　さっそくですがセガ歴はいかほどに？

瀬津丸　体感シリーズを中心に、アーケードものを相当遊びました。ですが最も多くプレイしたのはセガ・マークⅢの『ファンタジーゾーンⅡ』です。きっかけは大したことなく、当時たまたま小遣いが余ったので同作を買いました。

──余った小遣いがセガフラグを立ててしまったのですね！

瀬津丸　とにかくサウンドがよかったです。音を聴いていると気持ちよくて、飽きずに延々とプレイしていました。ゲームそのものも相当のめり込みました。攻略記事は読まず（当時あったのかどうかも知りませんが）、すべて自分の力で進めました。知人の勤務するアミューズメントスペースからアーケード用のコントローラを払い下げてもらい、改造してセガ・マークⅢにつなぎました。連射装置も自分で作りました。後にセガへ入社し、最初の上司が『ファンタジーゾーンⅡ』の作曲者と知って、そりゃもう驚いたものです。

──スティックや連射装置を自作！　機械には強かったのでしょうか。

瀬津丸　私は高専卒で、車かバイクの会社に就職しようと思っていたのですが、当時セガが高専卒を採用すると知って真っ先に応募しました。ゲームを作って給料をもらえるなんて天国のようだと思いました。もう車バイクなんかどうでもいいやと。

──セガに入社して大正解だったわけですね。

瀬津丸　入社して良かった事、ありすぎて困ります。その中でも最高なのは、『SEGA AGES 2500』の『SDI』に関われた事です。『SDI』はセガのゲームの中でも一番好きで、そりゃもう手から血が出るんじゃないかと思うくらいプレイしましたので。あれに収録されているスーパープレイは私がやりました。

──右ページの『パワドリ』に続いて『SDI』のスーパープレイヤーも、ここに発見！

瀬津丸　実は当初、システム16版『ファンタジーゾーンⅡ』は、私のところにサウンド制作の依頼が来たのです。その後は紆余曲折あってM2社の並木学さんが担当になりましたが、そのほうがよかったですね。並木さんの曲すっげーカッコいいですし！

──セガサウンドのカッコ良さを知る、瀬津丸さんの最近のお仕事を教えてください！

瀬津丸　『ファンタシースターオンライン２』で、プレイヤーの皆さんがスカッとする効果音を目指し日夜奮闘しております。基本プレイ無料なので、ぜひ遊んでください！

瀬津丸さんの代表作
『ファンタシースターオンライン２』 http://pso2.jp/



ファミコンを愛する皆様へ

あの『ファミマガ』こと『ファミリーコンピュータMagazine』が、1998年5・6月合併号から実に222か月ぶりに大復活しました。11月に発売された「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」を題材に、同機に収録されている30ゲームを当時のテイストで大紹介。「超ウルトラ技」や「ディスくんのマンガトピックス」も掲載されてます。付録には収録の30ゲームを紹介、攻略したときの『ファミマガ』の誌面をスキャンし、PDF化したデータを収録。総ページ数で1000ページを超える膨大なものですよ!

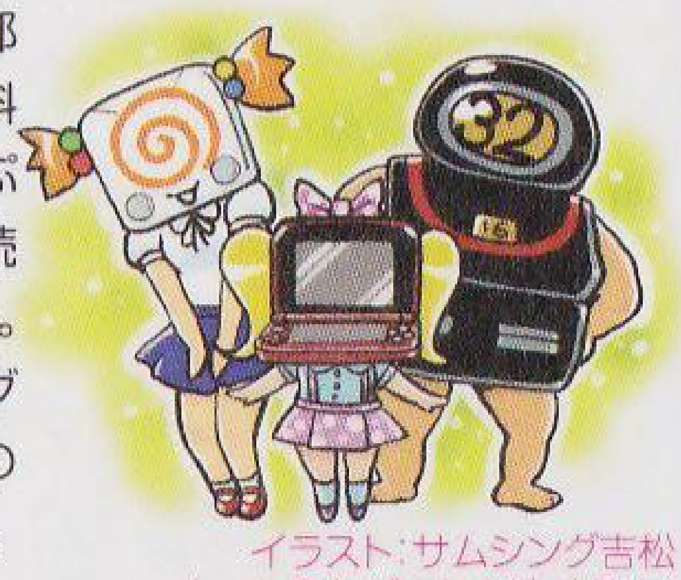


AB判80P／価格：本体1833円＋税
特別付録：DVD-ROM

重版出来 好評発売中!

セガのゲームを愛する皆様へ

セガ愛に溢れた企画で話題の『セガ3D復刻プロジェクト』。インプレスのゲームニュースサイト「GAME Watch」で行われた過去のインタビューをコンパクトにリファインし、まとめた1冊が『アーカイブス3』とともに発売されます。発刊に当たって追加インタビューも刊行。『アーカイブス3』だけでなく、『ターボアウトラン』や『エイリアンシンドローム』の裏話をたっぷり語っていただきます。さらに一部のゲームには元作品秘蔵資料の掲載も。ボリュームもたっぷりの256ページで、読んでも読んでも溢れる愛が止まりません。ゲストコミックにはサムシング吉松先生が登場。コーナーの合間に楽しませてくれますよ。



イラスト：サムシング吉松
キャス子もゲスト出演するよ!

セガ3D復刻アーカイブス MANIAX™

A5判256P／定価：本体2000円＋税

12月21日ごろ発売!

発行：㈱アンビット 〒101-0054 東京都千代田区神田錦町 3-6 共同ビル（錦町３丁目）201号 TEL：03-3291-2340
発売：㈱徳間書店 〒105-8055 東京都港区芝大門 2-2-1 TEL：048-451-5960（販売）

今しか買えない!?
セガハードウェア限定GOODSを手に入れよう

一二三書房より期間限定でネット通販されていた、セガサターンやドリームキャストなど歴代のセガハードをモチーフにしたグッズが、来たる12月29～31日開催の「コミックマーケット91」にて販売されることが決定。この機を逃さずゲットしておこう！



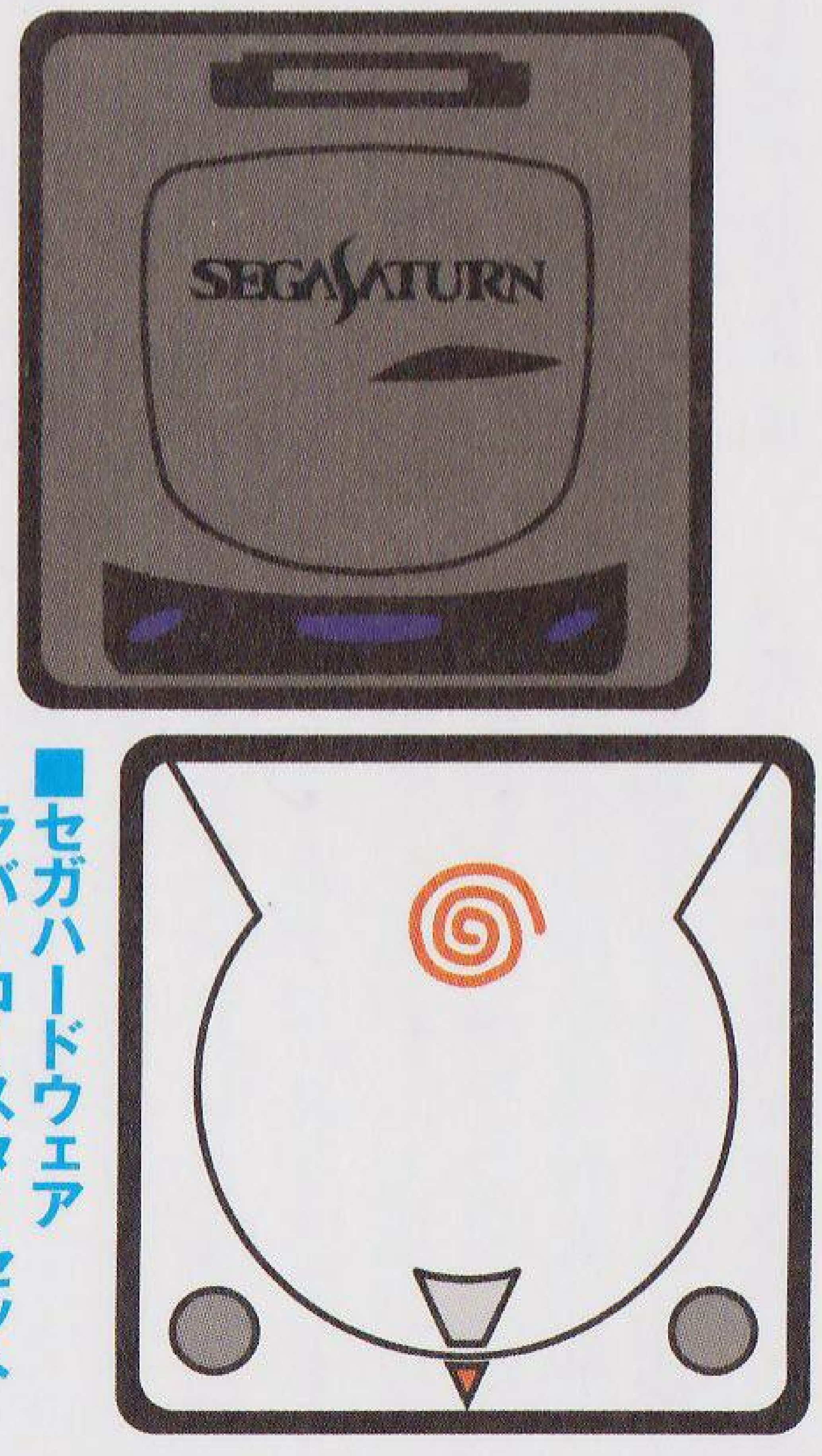
■セガハードウェア　Tシャツ（全3種）
サイズ：Lのみ（身丈740×身幅550×肩幅500ミリ）／価格：各4320円（税込）



■セガサターン コントロールパッド ラバーストラップセット
サイズ：60×40ミリ／価格：1620円（税込）



■セガハードウェア　ピンバッジセット（全2種）
サイズ：メガドライブセット（本体）60×40ミリ、（コントロールパッド）36×23ミリ、セガサターンセット（本体）45×40ミリ、（コントロールパッド）36×23ミリ／価格：各3024円（税込）



■セガハードウェア ラバーコースターセット
サイズ：サイズ：90×90ミリ
価格：1620円（税込）



サクラが！ アイリスが！ タペストリーになって登場

『サクラ大戦』のキャラクターが印刷されたタペストリーも発売中だ。さくら、すみれ、アイリスなど全8種で、縦515×横182のビッグサイズ。各1080円（税込）とお手頃な価格も嬉しい限りである。

掲載商品に関する詳細は、一二三書房サイト内の特設ページ http://www.hifumi.co.jp/books/info/sega2016.html をご覧ください。



同人ゲーム応援団

自作ゲームの情熱を受信!!

取材/構成=
風のイオナ(シティコネクション)

『ポケモン』リスペクトなレトロRPG『ディスクリーチャーズ』が遂にリリース! 200体登場するキュートなクリーチャーの収集と育成が楽しいぞ。一生かけて遊び尽くしたいゲームだ!

■WindowsXP以降
■ピコリンネソフト
■2016年9月30日(配信中)
■フリーソフト
■一般作品

Win

本気の『ポケモン』リスペクトがゲーム全体から漂う!

DOUJIN GAMECheer team

大好きな作品をリスペクトし、その愛情をストレートに表現したゲームは、画面やシーンの至るところからその情熱を感じられ、プレイする側も熱が入ってしまうものだ。〝ピコピコ〟したゲームを今の時代に〝輪廻〟させたいというテーマで活動をしているピコリンネソフト兄弟の兄、サット氏による待望のデビュー作である『ディスクリーチャーズ』は、まさに『ポケモン』への愛情とリスペクトに溢れまくった超意欲作だ。

実は1年半前、弟のRYO氏が作った『INFINOS2』の取材時(※1)に開発中の『ディスクリーチャーズ』を見せていただいた機会があった。その時に「これは凄いゲームを作っているな……」と感じ、僕自身ずっと完成を待ち焦がれていたゲームでもあるのだ。構想は約20年、開発は約3年という期間を経てついに完成した本作をここで紹介しよう!

かわいいだけではない、大人も楽しめるストーリー展開

DOUJIN GAMECheer team

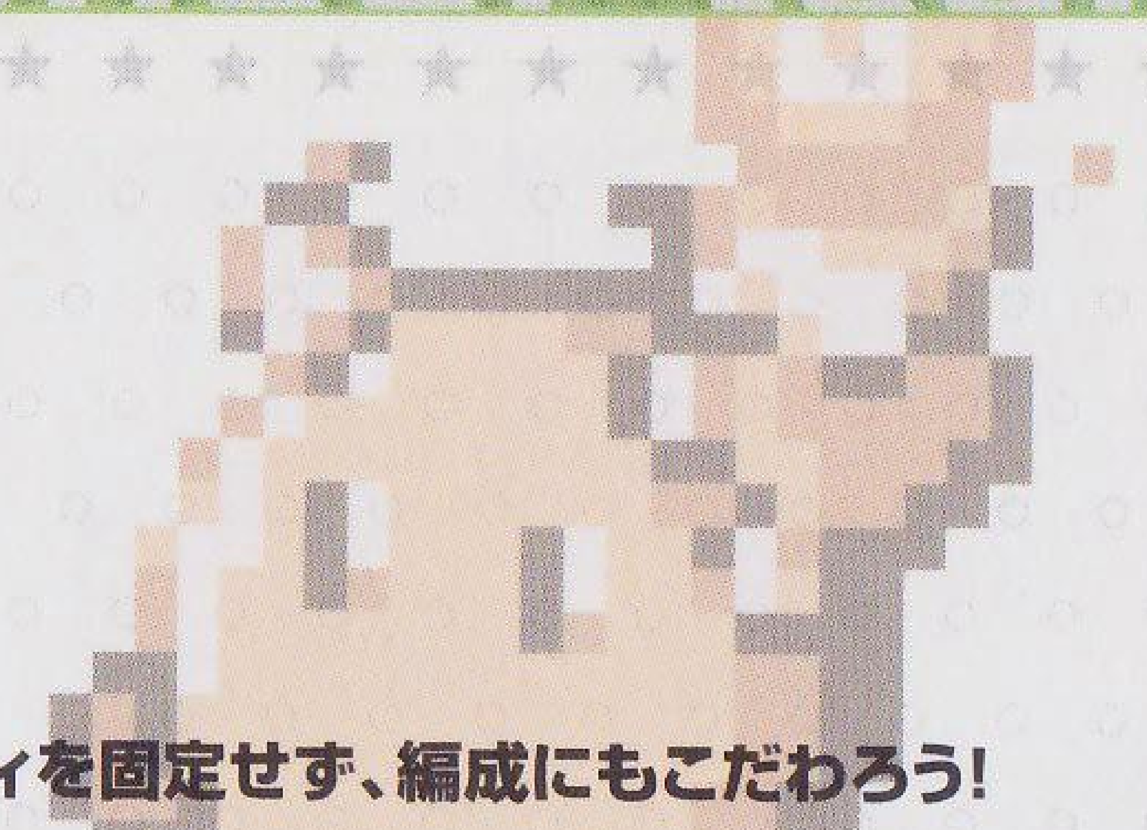
ヒトとクリーチャーが共に暮らす不思議な世界を舞台に、プレイヤーは主人公のディスカーとなって、町の人たちの依頼を解決していくのが本作のストーリー。ディスカーとは、ディバイルという機械でクリーチャーをデータ化して自分の意志で操る存在のことだ。

世界にはヒトに友好的なクリーチャーも多存在しているものの、町の外では野生のクリーチャーが襲ってきたり、主人公と同じディスカーがバトルを申し込んで来ることもあるので、自身の育成するクリーチャーでバトルに挑もう。

登場するクリーチャーのキュートなグラフィックとポップなゲームデザインと相まって、ピースフルな雰囲気であふれた本作だが、油断してはいけない。幽霊屋敷の謎を調査していくEpisode1のボスに辿り着いた時、凶悪なボスク

※1『INFINOS2』の取材時
本誌の精神的前身にあたる『シューティングゲームサイド Vol.12』(マイクロマガジン社)に取材記事が掲載されています。



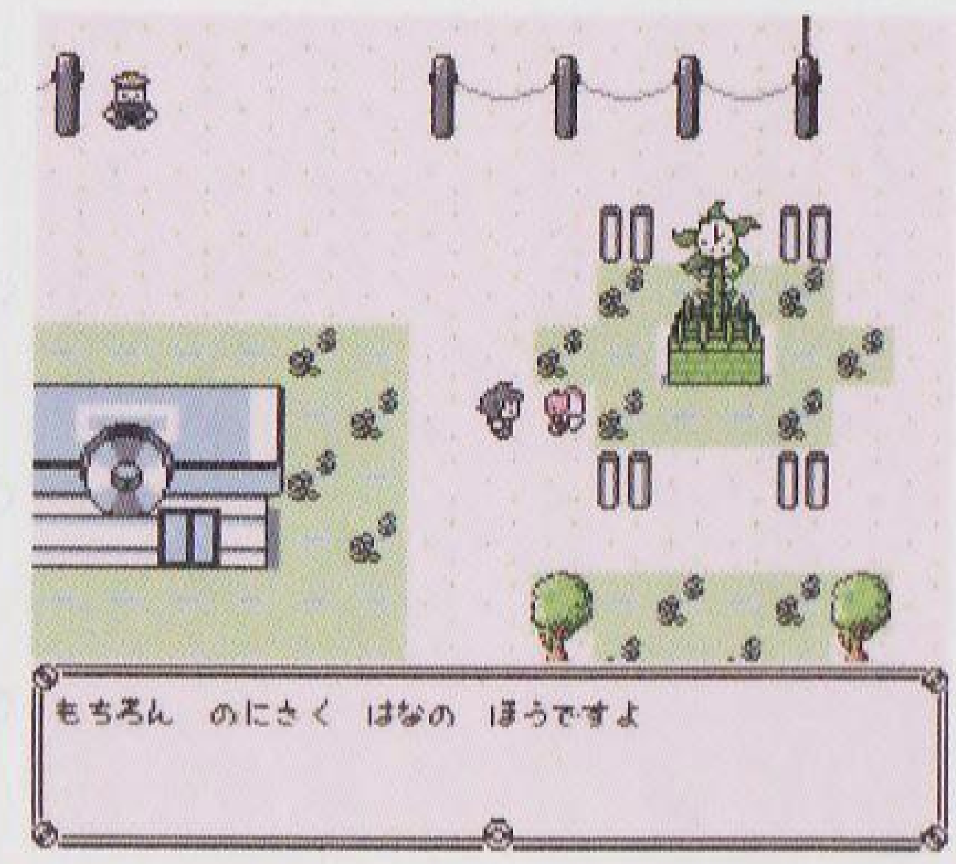


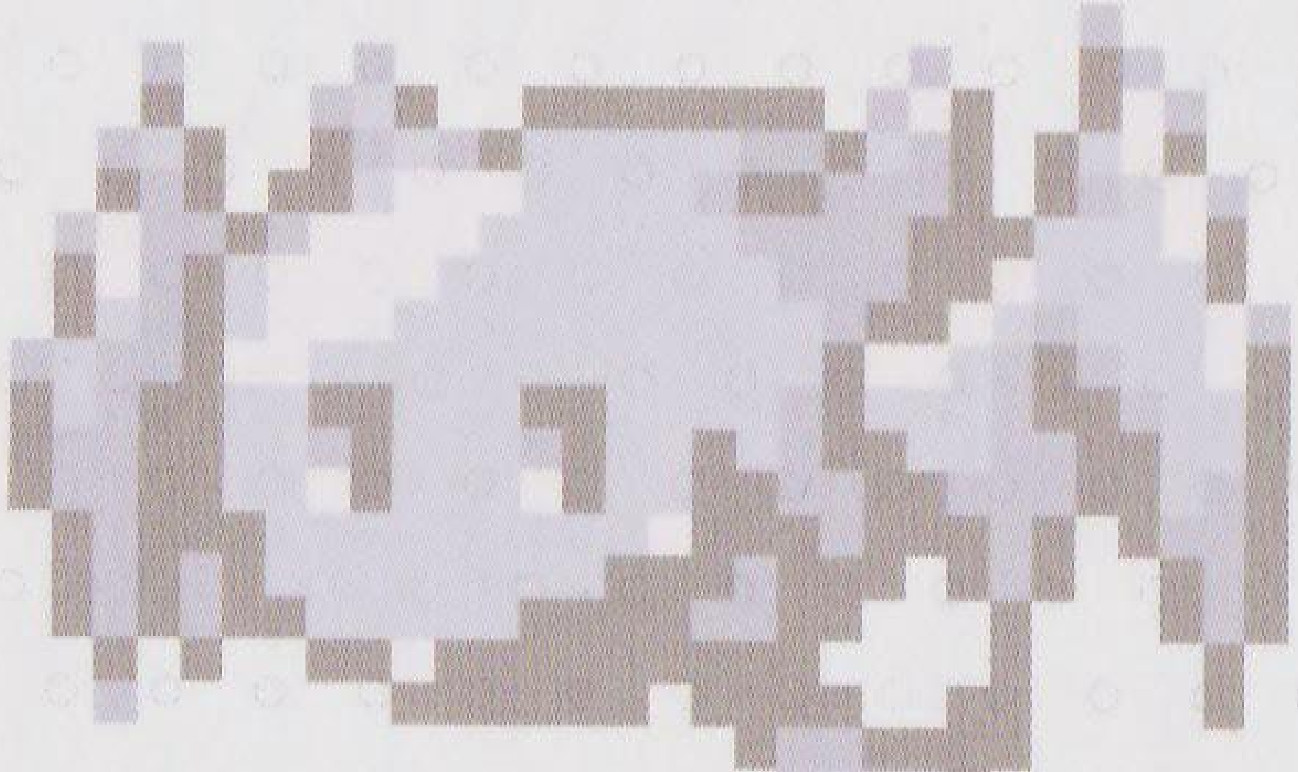
パーティを固定せず、編成にもこだわろう！

『ディスクリーチャーズ』では手持ちのクリーチャーから３体を選んでパーティ編成をする。各クリーチャーに与えられた属性によるバトルでの有利不利の存在、またレベルアップで得られるスキルの違い等、クリーチャーを成長させつつプレイヤーの好みによってパーティ編成を変えていく必要がある。クリアを急ぐよりも、10体前後のクリーチャーを入れ替えながら同時育成を楽しもう！









クリア後のクリーチャー収集と育成が楽しい

『ディスクリーチャーズ』に登場するクリーチャー数は全部で200種存在し、それぞれ各３体まで捕獲できる。通常バトルやディスカーとのバトルで入手できる場合もあれば、フィールド上に落ちているディスクを拾うことで入手できる場合もある。ストーリーをクリアした後もクリーチャーを集めて育成する楽しみは続くので『ディスクリーチャーズ』の本当の楽しさはクリア後が本番だ！



リーチャーによる行動やセリフによって、それまで抱いていた印象が一気に吹き飛んでいく。隠していた本作の毒の牙がプレイヤーに向けられた瞬間でもあるのだ。それは「子供向けだと甘く見たらケガするぜ」という開発者からのメッセージのようでもある。また、大人になった初代『ポケモン』直撃世代の存在も意識しているのかもしれない。

最初から最後まで、完全無料で遊べます！

DOUJIN GAMECheer team

そして一番大事なことを最後に伝えよう。この大作RPG『ディスクリーチャーズ』はネット環境とWindowsさえあれば無料で遊ぶことができる。レトロゲームが好き、育成RPGが好き、かわいいモンスターが登場するゲームが好き、『ポケモン』が好き、これらに当てはまるなら100％ハマれると思う。『ポケモン』へ向けられた愛あるリスペクト魂を感じながら遊んでほしい。



『ディスクリーチャズ』開発者

ピコリンネソフト サット × インタビュー

ピコリンネソフトの兄、サット氏のデビュー作『ディスクリーチャーズ』が遂に公開。原点は『ドラクエ』のモンスターだという、氏の初インタビューをお届け！

取材／構成＝風のイオナ（シティコネクション）

当時の小学生をおそった『ポケモン』ブームの直撃世代

DOUJIN GAMEClear team

――2年前の『INFINOS2』の取材時に見せていただいてから完成を楽しみにしていました！　かなり長く開発を続けていたようですが、開発はいつ頃から？

サット　『ディスクリーチャーズ』の基盤となるRPGを作りたいと思ったのは中学生頃なので15年前です。ちゃんと作って完成させようって作り始めたのが3年前。クリーチャーをちゃんと描き始めたのもこの頃からになります。

――『ディスクリ』は『ポケモン』の影響が強いですが、他のRPG作品の影響も受けていますか？

サット　ゲームというよりモンスターなんです。実は『ポケモン』に出会う前からモンスターが好きで。きっかけは小学生の頃にぜんまいで動く『ドラクエ』のモンスターのおもちゃを見た時なんですよ。「なんてかわいいものがあるんだろう……」と。それ以降『ドラクエ』のモンスターの虜になってしまったんですね。実際にゲームの『ドラクエ』を遊ぶよりもモンスターグッズを集めるのに夢中になっていました。

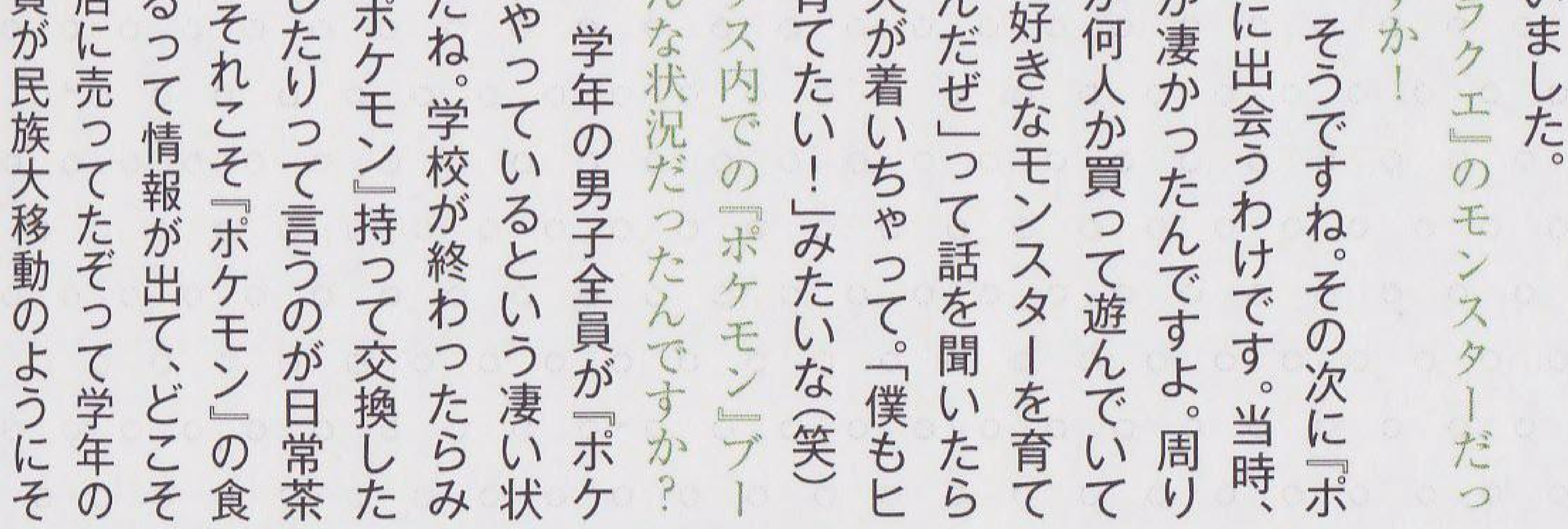
――『ドラクエ』のモンスターだったんですか！

サット　そうですね。その次に『ポケモン』に出会うわけです。当時、ブームが凄かったんですよ。周りの友人が何人か買って遊んでいて「自分の好きなモンスターを育てられるんだぜ」って話を聞いたら完全に火が着いちゃって。「僕もヒトカゲ育てたい！」みたいな（笑）

――クラス内での『ポケモン』ブームはどんな状況だったんですか？

サット　学年の男子全員が『ポケモン』をやっているという凄い状況でしたね。学校が終わったらみんなで『ポケモン』持って交換したり対戦したりって言うのが日常茶飯事で。それこそ『ポケモン』の食玩が出るって情報が出て、どこそこのお店に売ってたぞって学年の男子全員が民族大移動のようにそ

個性的なクリーチャーの一部を紹介！



Q. 好きなRPGを教えてください。
サット　当然の回答になってしまうんですが『ポケットモンスター 赤・緑』ですね。データが消えてもまた最初からやったりと、何回も最後までプレイしました。

のお店へ行くみたいな(笑)。

―その熱気は当時小学生だった人にしかわからない体験ですね。で、モンスター好きの少年がなぜゲーム制作を?

サット 僕ら三人兄弟なんですが、一番上の兄から中学校にはパソコンがあって、しかも『RPGツクール』が入っているという話を聞いたんです。それで僕も中学校に入ったらゲームが作れるんじゃないかって夢を抱き始めたんです。小学校三年の頃から『ディスクリ』に登場するクリーチャーをノートの隅に書き始めていたんですが、いつかこいつらが出てくるゲームを作るぞ、と。

―そして3年前から念願のゲーム制作に突入したわけですね。

サット きっかけは弟のRYOが作った『INFINOS』ですね。人間本気になればゲームを作れるんだな、と触発されました。それまでクリーチャーを描いて妄想しているだけだったので、そこでちゃんとゲームを作ってみようってなりました。

―『ディスクリ』のグラフィックが初代ゲームボーイ風なのは、『ポケモン 赤・緑』をオマージュしているからですか?

サット 実はゲームボーイ風ではなくてスーパーゲームボーイ風なんですよ。ゲームボーイは電池を消費するので節約のために家で遊ぶ時はスーパーゲームボーイで遊んでたんですね。なので、自分の中での『ポケモン』って初代のモノクロでもゲームボーイカラーでもなく、スーパーゲームボーイの色が懐かしく感じるんです。それを再現したかったのが理由です。

―単にレトロゲーム風ってだけじゃなく、自分の思い入れの強いグラフィックにしたかったと。

サット そうですね。そのきっかけは2年前に弟のRYOが作った『INFINOS2』を出展するためにBitSummitってイベントに出た時で。イベントには情熱を持ってゲームを作ってる方が集まってくるわけじゃないですか。でも自分がその時に作っていた『ディスクリ』はフリー素材を使ったりとか、ありあわせで作った状態のものだったんですよ。これじゃいけないなと。

―周りのゲーム制作者の情熱に圧倒されてしまったと。

サット はい。当初、1作目は軽めに作って2作目で本気を出そうって思ってたんですが、このまま作ったら2作目は無いなと。それなら出し惜しみせずに一作で消えても後悔ないようにオリジナリティあるものを作ろうと。イベントから帰ったら即グラフィックも作り直し始めて、そのタイミングでなんちゃってレトロゲーム風グラフィックを自分の思い入れのあるスーパーゲームボーイ風に作り変えたんです。

DOUJIN GAMECheer team

全クリーチャーデザインを作ってからゲーム制作開始

―クリーチャーの数は最初から200体と決めていたんですか?

サット 最初は100体だったん



ですけど最終的に200体まで増えました。ゲーム制作の作業はクリーチャーのグラフィックを描くところから始めたんですよ。RPGを作るノウハウも何もなかったので、どこから作っていけばいいのかわからなかったので、とりあえずクリーチャーを描こうと。なので、まず最初にクリーチャー200体のグラフィックが出来上がって、そこからゲーム部分を作っていったんです。

――え、いきなりクリーチャー200体が出揃ってからゲーム制作開始ですか（笑）。

サット　ただそれをしてしまったが故に、このイベントで出すクリーチャーがいない、みたいなことはありましたね。ちなみに20体くらいはRYOがデザインしているんです。でも彼がデザインしたキャラがあんまりかわいくなくて（笑）。表情がないとかそもそも顔がないとか。それを僕のほうでポーズや顔を変えたりして完成させました。

――ちなみにSATさんのお気に入りのクリーチャーは？

サット　チャッカラスですね。〝着火〟と〝カラス〟を合わせたシャレです（笑）。主人公の家にいる変なヤツなんですけど、自分としては一番推していきたいキャラです。

――それで主人公の家に居るんですね（笑）。ディスクをキーアイテムとした理由は？

サット　図鑑みたいな本よりも現代的なものにしたくてCDをイメージしたディスクを採用しました。あと最初は『ディスクモンスターズ』ってタイトルだったんです。でも略して『ディスモン』ってのも微妙だなって思ってた時にクリーチャーって単語が出てきて。〝ク〟が重なるし、略して『ディスクリ』も語呂がいいし、これは凄いことを思いついたなって（笑）。そこでタイトルが決まりました。

DOUJIN GAMECheer team

『ポケモン』のルールに捕らわれなくてもいいと気づいた

――ストーリーは『ポケモン』を意識してるわけではないですよね。

サット　最初は『ポケモン』みたいなストーリーだったんですよ。でもある日、職場の方にムーミンの話を聞きまして。こんなキャラがいてこんな世界で、ムーミンはトロールという架空の生き物だけどスナフキンは人間で、みたいな。で、もしムーミンが『ポケモン』の世界にいてポケモン同様にしゃべれなかったらこの世界はとんでもないことになるなと。その時に『ポケモン』のルールだけに捕らわれないで、自分の作る世界は自分の好きなように作ればいいんだなって思えたんです。

――『ディスクリ』のクリーチャーは人間と会話ができますよね。

サット　そうですね。ムーミンの話を聞いた後にクリーチャーが言葉を話せるようにしようって決めたんです。クリーチャーが話せなかった場合、ストーリーが進む為には人間の介入が必要になるんですよ。でもクリーチャーが言葉を話せれば主人公とクリーチャーでストーリーを作っていくことができるんですね。そこからはとんとん拍子でストーリーができていった感じです。

――そのストーリーもそれほど子供向けという感じでもないですよね。風刺も効かせたりとか。

サット　もしこの世界にクリーチャーがいたらと仮定した上で嫌なほうに目を向けてみたんです。クリーチャーがいたら人間はどうなるんだろう、世の中いい方だけに進むのかなとか。自分の言うことを聞く生き物がいたとして、そいつが人間よりも力を持っているとしたら、人間の言いなりになってくれるだろうか、とか。そういうことを想像していたらストーリーに暗い部分を出してもいいのかなって思いまして。『ディスクリ』って雰囲気はかわいいんですが、その中でちょっとした毒みたいなものは加えているんです。

――クリーチャーのかわいさだけのゲームではないぞ、と。

サット　そうですね。『ディスク

リ』で書きたいことって人間とクリーチャーの命のやりとりがテーマで、子供向けでも大人向けでもないし、色々な人に遊んでもらいたいんですよね。かと言って伝えたいことはあるけど押し付けるようなことはしたくないんです。プレイヤーが感じるままに遊んでほしいんですよね。作者の存在を感じてしまうと純粋な気持ちで遊べなくなってしまうと思うので。とりあえず最初はクリーチャーを育成する『ポケモン』みたいなゲームだなって思いながら遊んでもらって、その中でこういう面は『ディスクリ』特有だなって思ってもらえたら嬉しいですね。

DOUJIN GAMECheer team

敵との駆け引きも楽しめる『ディスクリ』のバトル

――バトルはシステム的に凝った部分がありますよね。



サット氏による開発中の手描きラフスケッチ。何種類かのクリーチャーの原型が伺える貴重な資料だ。

サット　1個はバトルに特徴が欲ほしかったので。それでスキルや魔法に使うMPは無くして、エネルギーを導入しました。エネルギーは技を出すのに必要なんですけど、無くなった時は回復コマンドで回復できるんです。でも回復コマンドを使ったターンは必ず敵からクリティカルを喰らうという。そこで駆け引きが発生しますよね。相手のエネルギー量が少ない時に大技をセットしておけば、敵の回復に合わせて大技を喰らわせることができるという。

――攻撃目標に設定していた敵が回復を使ってきたら「よっしゃ！」ってなりますもんね。モンスターへの憧れを出発点として、実際にRPGを完成させたわけですが、感触はどうですか？

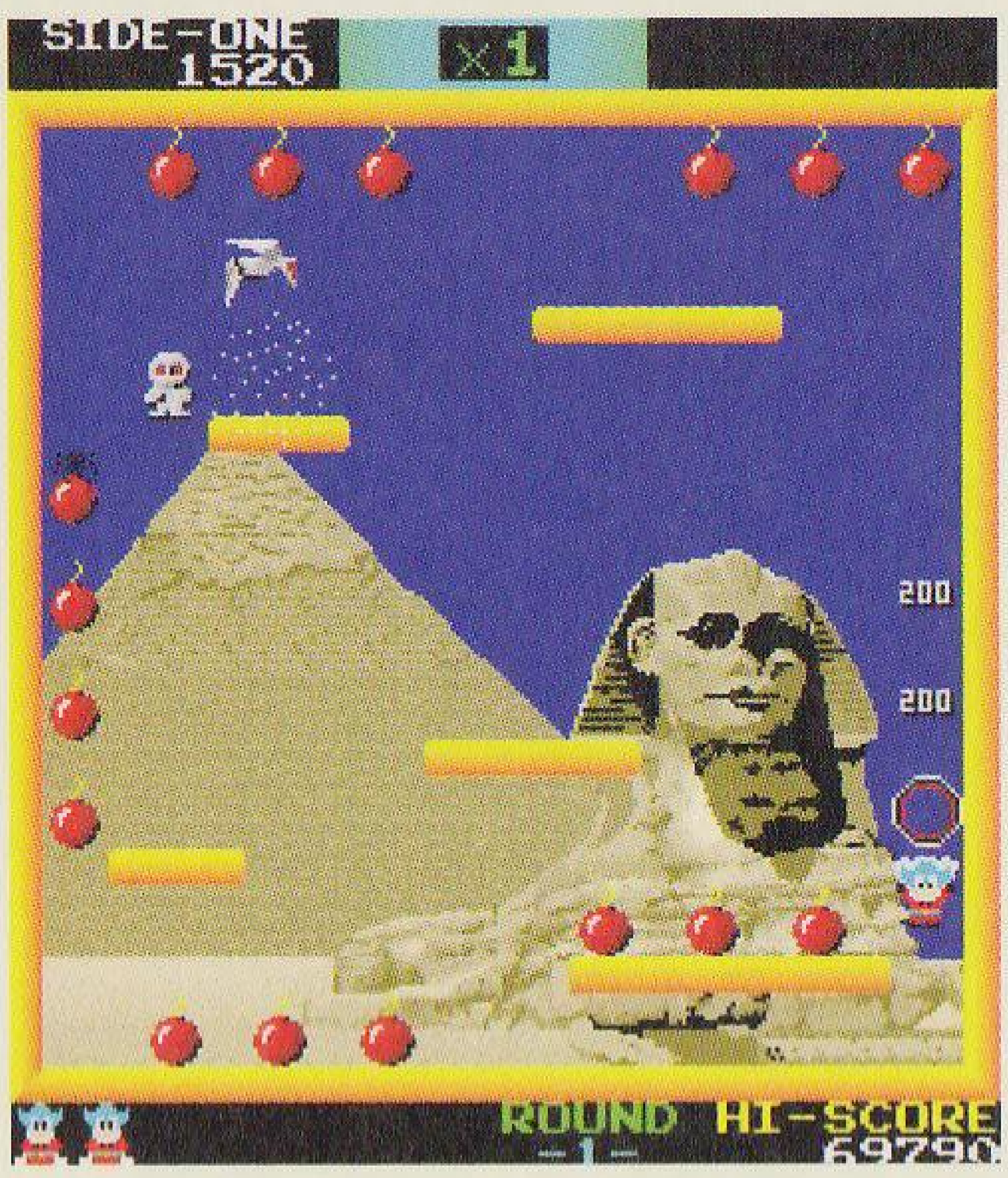
サット　最近弟のRYOが最後までテストプレイしてくれて「面白かった」って言ってくれたので安心しました。先ほどバトルの話もしましたが「RPGは敵とのバトルが煩わしくなることもあるけど『ディスクリ』はそれがあんまりなかった」とも言ってくれて。

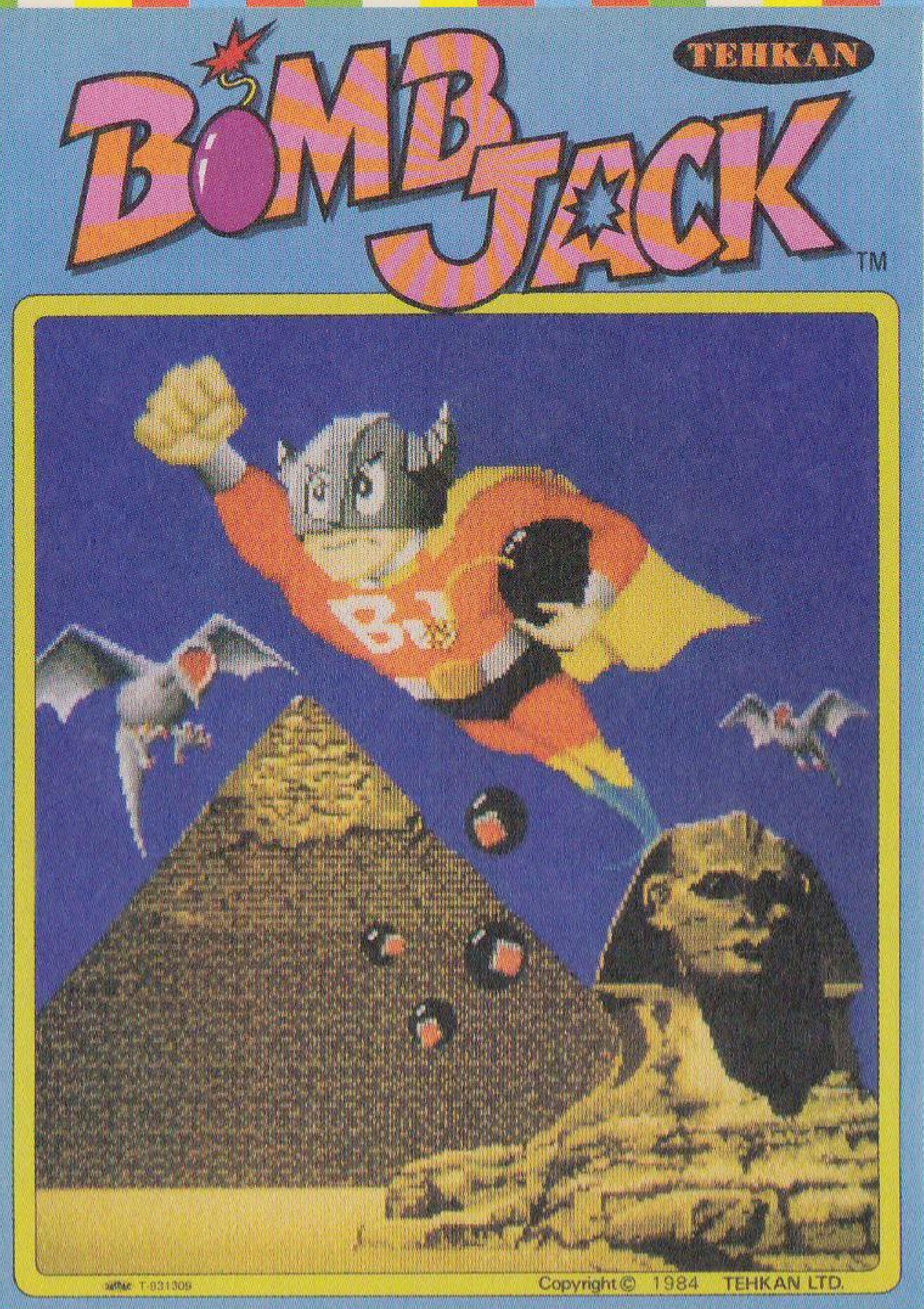
――身近に意見してくれる存在がいるのは大きいですよね。

サット　そうですね。でも改めて作っていた期間を振り返ると色々あったなぁと。ただ、今回初めて長編RPGを完成させたのもあって、作った自分が感動してしまいました。実はエンディングを作ったのってつい最近で。そのエンディングを自分で見た時には感無量になりましたね。走馬灯が見えたというか（笑）。

――ゲームクリエイターとして始まったばかりなのに（笑）。次回作もお願いしますよ！

サット　はい（笑）。『ディスクリーチャーズ』は自分が子供の頃から憧れていたゲームを作るっていう目標を持って完成させましたけど、作り終えた時に次はこういうのをやりたいなっていうのが色々出てきたんですよ。なので次回作ではそれを実現させたいですね。





ボンジャックのゲームカタログには少し等身の高いジャックが描かれていた。筐体に掲示されたインストカードには操作方法の説明図やスコアの説明、使用曲のJASRAC承認番号も表記されている。

Arcade Game Nostalgy

～ビデオゲームの遺産～

File.01 ヒーローは世界の空で浮遊する ボンジャック

■テーカン
■1984年

AC

構成＝小山祥之（A.M.P.GROUP）

今回の肩書は「ボンジャックに魅せられた少年」。発売当時大学生だった筆者は80年代テーカンのゲームに魅せられ『スイマー』や『ガズラー』、後の『スターフォース』などをゲーセンで深夜まで遊んだゲームファンのひとりであった。時にはプレイヤーとして攻略に没頭しメーカーまで訪問取材、後にいくつかの移植版開発にも関わることになった思い出深い作品でもある。

『ボンジャックが生まれた時代』

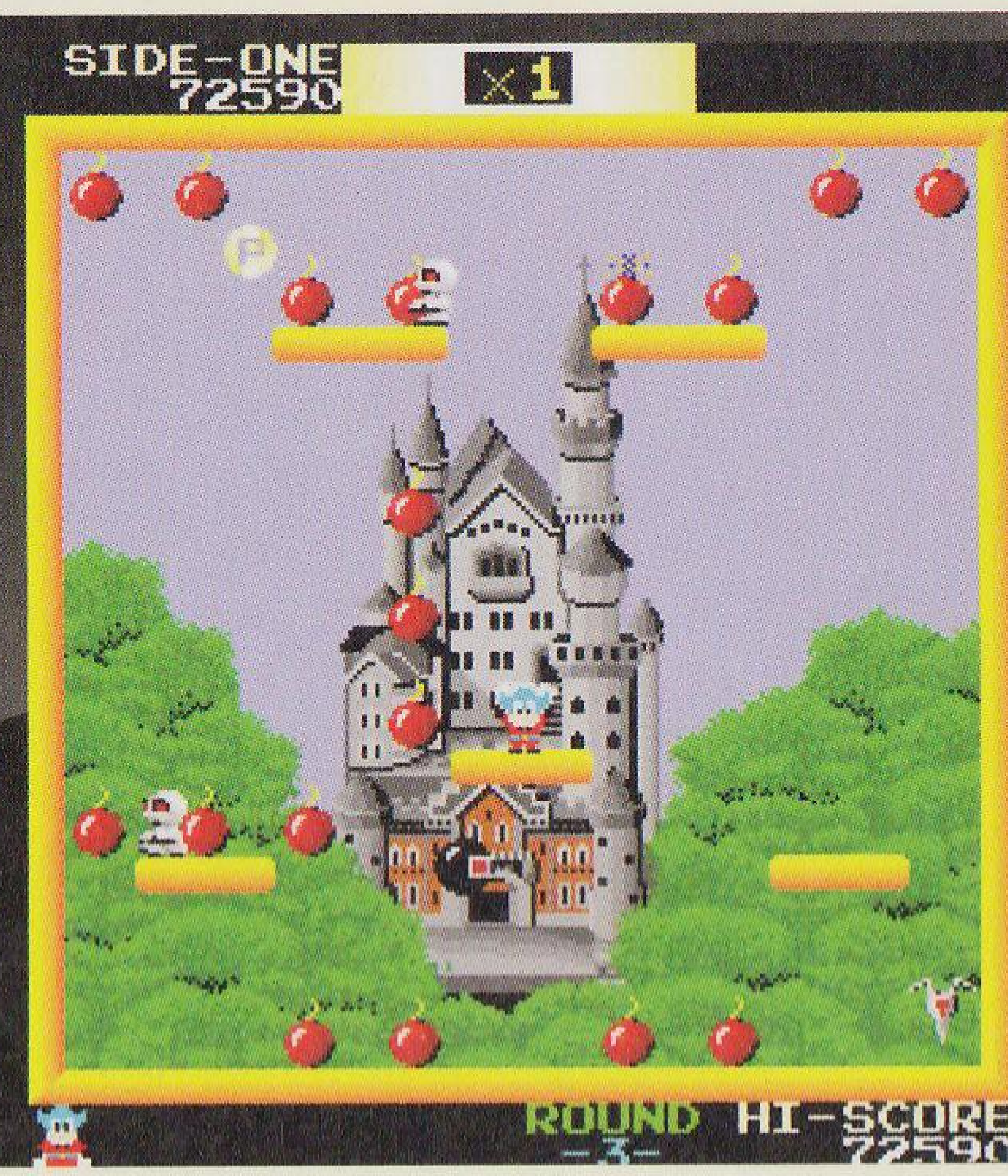
80年代はアーケードゲーム進化の過渡期であった。点と線だけの表現だったゲームキャラクターが進化し、16×16ドットの点で描かれたゲームキャラクターが当時としては美麗な背景をバックに生き生きと動き回るゲームが次々と市場に投入されていた。戦闘機が空を飛ぶシューティングゲーム、地面をヒーローが走り回って敵を倒すアクションゲームなど数々のジャンルが育ち、『ドンキーコング』（任天堂・81年）や『ムーンパトロール』（アイレム・82年）の大ヒットによりジャンプアクションというゲーム要素が注目されつつあった。

地上に生まれた人類は陸に住みながら鳥のように空を飛ぶことにもあこがれた20世紀、それは限られた距離の跳躍から、自由に空を滑空する夢へと繋がっていた。

84年夏に開催されるロサンゼルスオリンピックを前に世間はスポーツに注目し、ビデオゲーム市場でも『ハイパーオリンピック』（コナミ・83年）の人気が沸き上がっていたこの時代、ゲームボタンを連打する操作もまたゲームの人気要素にもなっていたのだ。

84年春に登場したテーカンの新作ゲーム

※本記事の画面写真は、PS4版『アーケードアーカイブス　ボンジャック』のものです。



アーケードアーカイブス
ボンジャック

PS4

■プレイステーション4
■ハムスター
■2014年6月19日（配信中）
■ダウンロード版：823円（税込）

『ボンジャック』はそんな時代に登場した、ホバーリング（浮遊）アクションの元祖とも言えるゲームだ。

爆弾を回収する正義のヒーロー

マントをつけた主人公の名前は「ジャック」そして「ボン（BOMB）」は爆弾の事だ。今の時代なら『ボムジャック』と読みそうなスペルだが、当時は英字タイトルの読み方にブレのあったものも多かった。

ゲームストーリーは、世界征服を企む悪の組織「メカニック軍団」が世界各地に爆弾を仕掛けているため、正義の味方ジャックが爆弾を処理する、という設定になっている。

ロボやUFOなど様々な敵が出現するが、画面上をはばたきながら移動しているメカニックバードが設定上の司令塔となっているようだ。

8方向レバーでジャックを操作、左右移動とジャンプボタンを使用するレバー上＋ジャンプで高く飛ぶことや、レバー下で急降下、ボタン連打で浮遊といったレバーとボタンの組み合わせで浮遊のコントロールができる。床に着いた状態でしか上昇ジャンプはできない。

クリア条件は爆弾の24個の全回収。爆弾を取ると別の爆弾が1個点火し、点火した爆弾を取ると倍の200点が加算される。点火順は決まっており、それを順番に取ると、最大23個で5万点のボーナス点が加算される。

その他Bコインを取ればそれ以降の得点が2倍～最大5倍に、Eコインを取ればジャックが1機追加、Sコインは1クレジット追加となりもう一度遊べる。（クリアの例外条件としてSコイン取得時は面クリア扱いとなる）

単なるボーナス点となる金貨や、コイン系のアイテムは一定得点ごとに出現するものが多く、得点を増やすことがゲームを進める上でも有利になる。また取れば無敵となり敵を倒せるパワーボールをどのタイミングで出現させ敵を倒すかも重要ポイントだ。

ゲームの有利な進め方を考える

高得点を狙うなら基本は5万点のボーナス狙いで進める、面ごとに取る順番を頭の中で組み立てることが必要、安全にゲームを進めるには、敵がどう移動するかを把握することが必要となる。

バードは上下左右にゆっくりと、ロボは出

現床を行き来しては下段に落ち、最下段で変身、UFOはジャックと距離が離れると急接近してくる特徴を持っている。

また敵は画面の左上部あたりから出現するが、ジャックが画面の左半分にいる場合は出現地点が右上部になるので、面開始時にどちらにレバーを倒しているかで展開が変化するなど、いくつもの攻略法が存在している。

今回は誌面の関係で各面の攻略パターンまで詳細に紹介することはできないが、情報技術を組み合わせ、当時のゲーマーは次々と新作の攻略法を考え出しては公開し、そして技を磨いていった。本作の登場した84年頃は、まだネット掲示板も一般的ではなく、携帯電話も普及していない時代。雑誌の限られた記事では物足りないプレイヤーたちはミニコミ誌など独自に作ったアナログなコミュニティで情報を投げ合っていた時代であった。

マイコン雑誌への投稿や、店で配られるかわら版、そしてゲーセンノートに書き記した攻略法を、電車移動や口コミで、そして出先では公衆電話から会話によって情報をやりとりし、そしてそのまとまった情報を郵便でやりとりする。今では気の遠くなるような作業が、ゲームを攻略する手段でもあったのだ。

『ボンジャック』の基本BGMで使用された楽曲『リンゴの森の子猫たち』は前年（83年）に人気となった子供向けアニメ『スプーンおばさん』のテーマ曲として流行した曲だ。比較的殺伐としたゲーム展開を和ませる軽快な演出であったが、回収する導火線の生えた赤い爆弾がまるでリンゴのように見える不思議さは、このゲームがうまれるまでに受け継がれたゲームの遺伝子とオーバーラップしていた。ほかにBGMはレディマドンナとオリジナルの3曲が使用され、面ごとにループする。

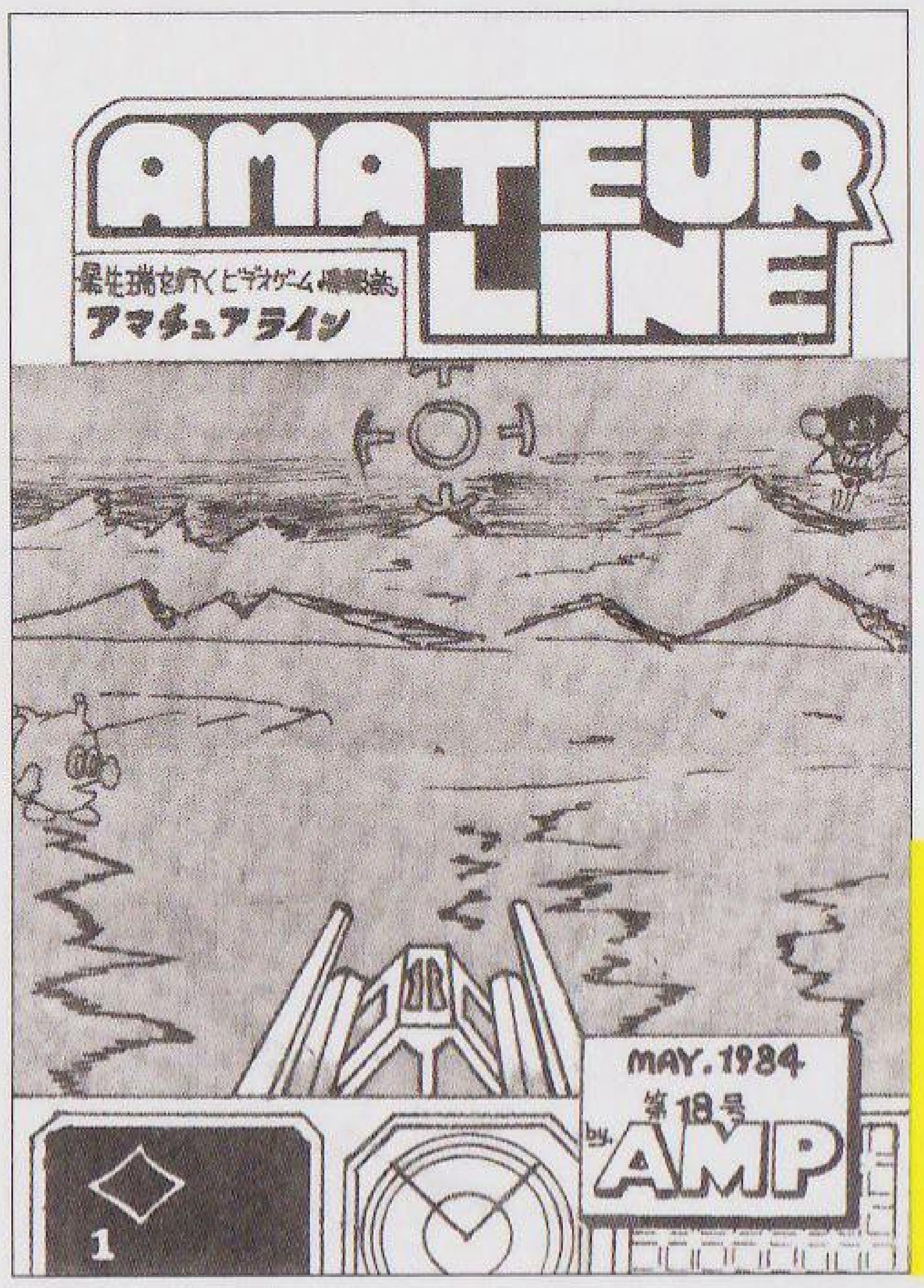
主人公はマスクとマントを付けた青色系だが、敵キャラクターは灰色を基調としたモノトーンのメカ軍団。正確には灰色ではなく銀色なのだが、こういったメタルカラーの敵は、やはり前年である83年に綺麗な背景をバックにメタル配色の敵が登場する『ゼビウス』（ナムコ・83年）が大ヒットしたことによる影響が大きく、ゲーム基板のグラフィック能力の発展過程で当時のゲームCGには「メタルカラー」の美しさがあえて評価されつつあった。テーカンも83年には銀色のメタルカラーを基調としたシューティングゲーム『センジョウ』を発売し、更には当時困難と言われていた金色メタルカラーの描写を当時のビデオゲームとしては絶妙に表現した『Au！』（83年　※未発売）を開発しており、『ボンジャック』においても5万点ボーナス表示などで金色CGの表現が試みられている。

『ボンジャック』は様々な機種に移植されてきたが、最新の移植版は、各社のアーケード機の美麗な移植を次々とリリースしているハムスター社による「アーケードアーカイブス」だ。ボンジャック誕生30周年となる２０１４年にリリースされ、ネットワークでランキング集計がされるなど話題となっている。また、わずかではあるが基板のボンジャックが稼働しているゲーセンもあるようなので、みかけたら遊んでみてはいかがだろうか？

僕らにとって80年代の、ボンジャックのような空飛ぶヒーローが孤軍奮闘する作品は人気ジャンルで、あの時代の子供たちは映画やアニメでもそういった作品を応援していた。

背景に描かれた世界の都市や遺跡のグラフィックも、今みなおせば物足りないグラフィックと思われるかもしれないが、その舞台もジャックというヒーローが戦ってきたステージであったのだ。

30年が過ぎ、世界ではさまざまな出来事が起こりいろいろな変化があったけど、ただひとつ「ゲーム」という文化が世界を埋め尽くしたことだけは、僕たちが誇り思える平和な戦果ではないだろうか？



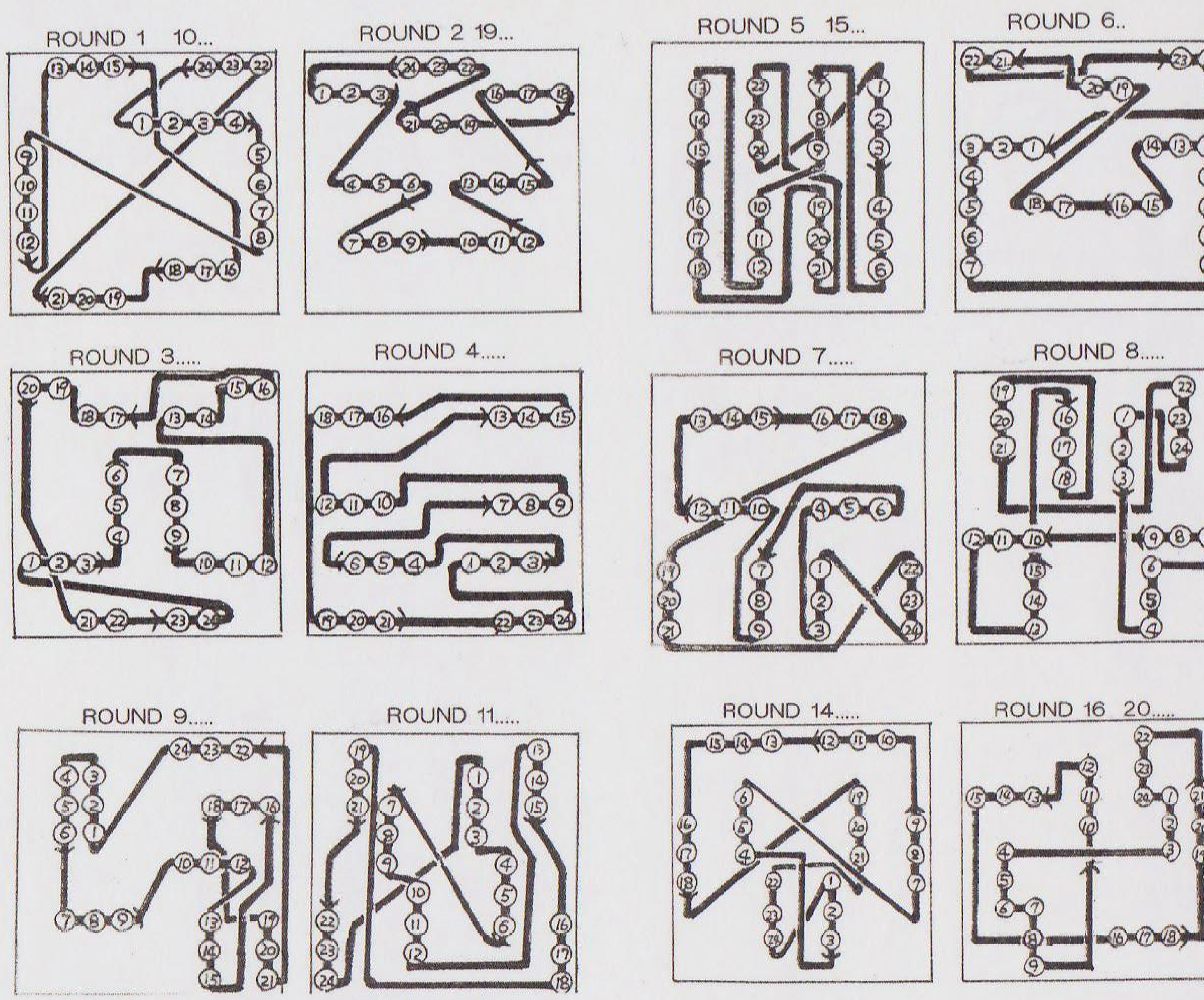
復刻公開 爆弾点火順パターン図

ボンジャック各面24個の爆弾点火順のパターン図、初期面のパターンが書かれたテーカンからの提供資料を参考に、全16パターンの点火順を調べ、攻略記事としてまとめあげたもの

アマチュアライン1984年5月号[No.18]より

アマチュアライン

80年代に四国を拠点とするプレイヤー団体AMPが作っていたゲームミニコミ冊子。これは84年5月発行のテーカン特集号。当時編集者であった筆者小山が開発部を直接取材し、開発者・上田和敏氏への質問記事や最新作『ボンジャック』の各面の攻略記事などを担当した。



参考資料:新作ゲーム「ボン・ジャック」紹介資料(テーカン)/アマチュアライン1984年5月号[No.18](AMPグループ)
マイコンBASICマガジン1984年7月号(電波新聞社)/AMライフ(アミューズメントライフ)1984年

ARCADE GAME OPERATOR INTERVIEW **Vol.2**

「養老ランド」に行こう！

生き様はゲームコーナーと共に。

どこか郷愁を感じさせる、遊園地のゲームコーナー。そこで今や希少となったマシンを守るのは、子供たちの笑顔とゲームの進化の歴史を長年見続けてきたプロフェッショナルだった。

取材・構成＝
冨島宏樹
（フリーライター）



「養老ランド」ゲームコーナー担当
多賀 克己
Katsumi Taga

40年の歴史を持つ場所を支えるは超ベテランゲーマー

——養老ランドにゲームコーナーができたのは、いつ頃ですか？

多賀　40年を超えてますんで、古い機械がほとんどになってきましたね。遊園地の開園からも、もう45年になるんじゃないでしょうか。私がゲームコーナーの担当をし始めてからも、35年くらいになります。今置かれているゲーム機の、稼働が大きかった時代から触らせてもらっていますね。

——多賀さんはもともと、ゲームはお好きだったんでしょうか？

多賀　好きです。子供の頃、今はほとんど残っていませんけど、デパートの屋上に遊園地があった頃からやっていますね。関西精機の『ミニドライブ』や、お菓子を取るクレーンゲームや、その当時でもバッテリーカーみたいなものはありましたし、スマートボールもありましたし。『スペースインベーダー』が出た頃にはもう、今のように機械を触りだしたくらいでしたね。

——特にお好きだったゲームは？

多賀　『ファイナルラップ』や『ポールポジション』など、ナムコさんのドライブゲームで

INFORMATION **店舗情報**



電車では養老鉄道の養老駅から徒歩で約15分。車では名神高速の関ケ原ICまたは大垣ICを降りて約15分。入園料は中学生以上600円、子供400円。駐車料金1日300円。

遊園地「養老ランド」

岐阜県養老郡養老町養老1155-2
■開園時間9:00～17:00　■火曜定休
■冬期、平日臨時休業日あり。
春休み・夏休み期間中は無休営業。
http://www.okbnet.ne.jp/~yourou-l/



ゲームコーナーの全景。中央に配置された『ハングオン』がやはり目を引く。自然とこの配置になっていったとのこと。

すね。タイトーさんが最初に『スピードレース』を出されて、あの後に出た『ポールポジション』は一番良かったですね。個人的にもかなり遊びました。

――その『ポールポジション』はかつて、養老ランドのゲームコーナーにもあったんでしょうか？

多賀　ありました。他にも『ファイナルラップ』もありましたし、今でもレースゲームだと、セガさんの『F1エキゾーストノート』が現役であります。セガさんだと『デイトナUSA』なんかも以前はありました。

――体感ゲームだと、ここのゲームコーナーは今でも『ハングオン』や『サンダーブレード』が稼働している貴重なロケーションですが、ここに置かれているゲーム機は、リリース当初からあったのでしょうか？

多賀　いえ、リリースからちょっとした後に購入したものや、中古機で市場に出たものを設置しています。『ハングオン』や『サンダーブレード』などの体感ゲームは発売当時、新機種でも1年経てばブームが去っていたので、そのブームが去った後くらいにうちに来ていたことが多かったと思います。

――ほかの体感ゲーム機も、その頃はゲームコーナーにいくつもあったのでしょうか？

多賀　ありましたね。印象深いのはダブルクレイドル筐体の『アフターバーナー』です。『サンダーブレード』の後ですが、あれはやっぱり、ここでも凄い人気でした。あとは『ギャラクシーフォース』もありましたね。セガさんの体感ゲームの始まりから……『ハングオン』から『ギャラクシーフォース』くらいまではだいたいありましたね。ただ、どうしても直りきらないものは、やはり消えていきました。

――その流れだと、文字通り360度の回転が体感できた『R-360』が続きそうですが、こちらも設置があったんでしょうか？

多賀　あれは、ここではダメなんです。お子さんが乗ると目が回ってしまいますし、危険ですから。養老ランドは低年齢層のお子さんをターゲットにしているので、乗り物もハードなものはほとんどありません。ゲームにしても、危険性があるものは除外させていただいています。

懐かしいマシンの弱点はパーツではなく意外にも……

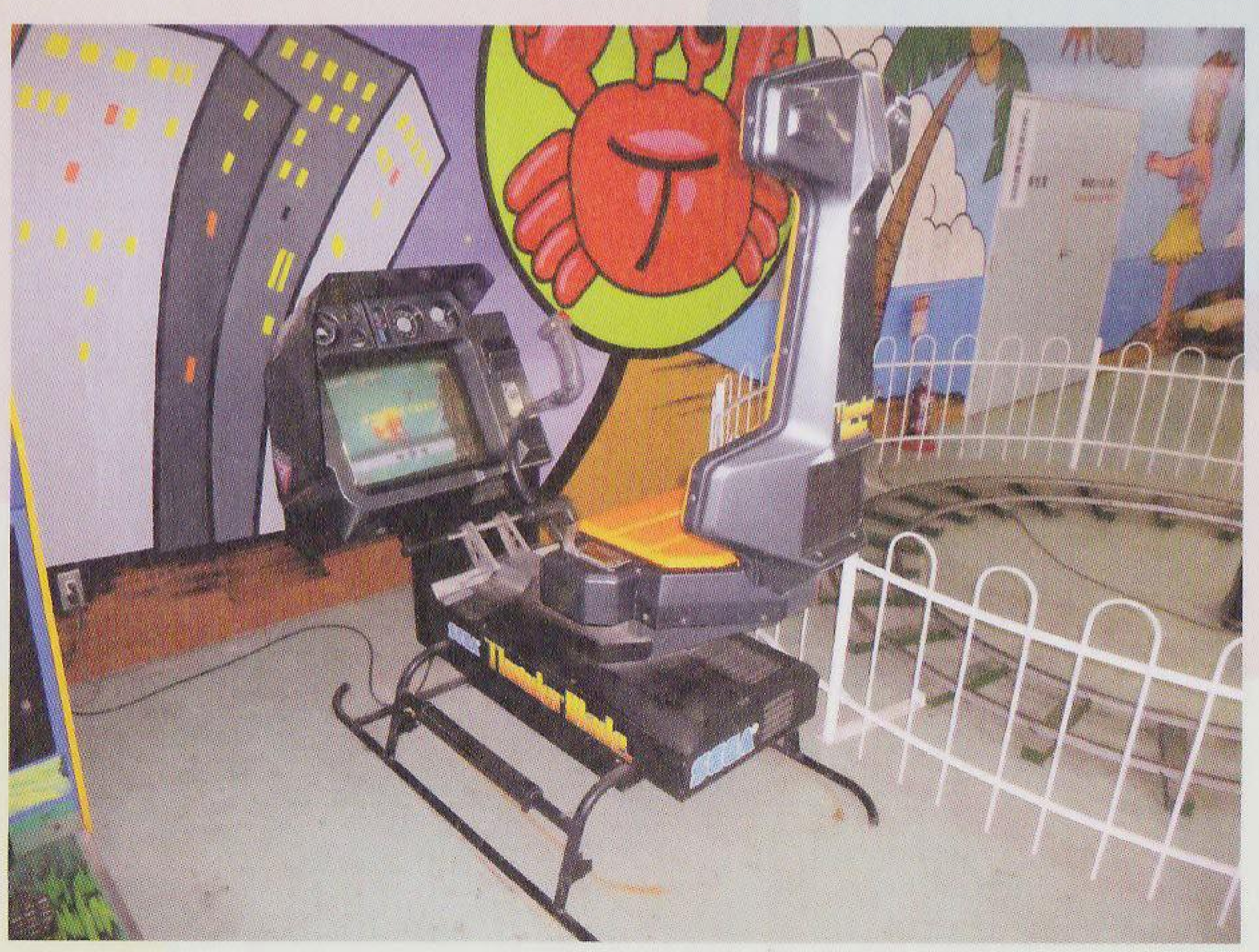
――今置かれている『ハングオン』『サンダーブレード』は、ここに来た時点から今まで現役なんでしょうか？

多賀　そうです。もちろん30年以上、故障も何



『ハングオン』はもちろん稼働する形で残されている。少し色あせたボディが、多くの子供にプレイされた歴史を物語る。







『サンダーブレード』が遊べるロケーションは、今や日本でここだけ。これを目的に来園するゲーマーも多いとのこと。

もなしに来ることはないので、その間にブラウン管の交換など、かなり色々メンテナンスはやってますが。

——メンテナンスは、すべて多賀さんが手掛けておられるのでしょうか？

多賀　はい。体感ゲームだけでなく、遊園地となるとコインで乗れるバッテリーカーとかもありますので、全般的にメンテナンスの手が広がっていくという感じです。電気工学はやってませんけど、簡単な電気関係はできたので。あとは趣味ですね（笑）。

——マシンのメンテナンスをするうえで、大変な点は？

多賀　やはりメーカーさんが部品を出してくれないというか、もう在庫もないので、足りない分はどうしても加工して自分で作るしかない点ですね。どこかで応用の利くパーツを見つければ、それを加工して合わせるとか。そこは自分でやらないと仕方ないもので。どうしても直らないかな、と思うことも多々ありますが、2～3ヵ月そのまま置いて考えていて、応用のきく部品をひらめいたときは一番嬉しいですね。

——そこで思いつくというのが凄いです！

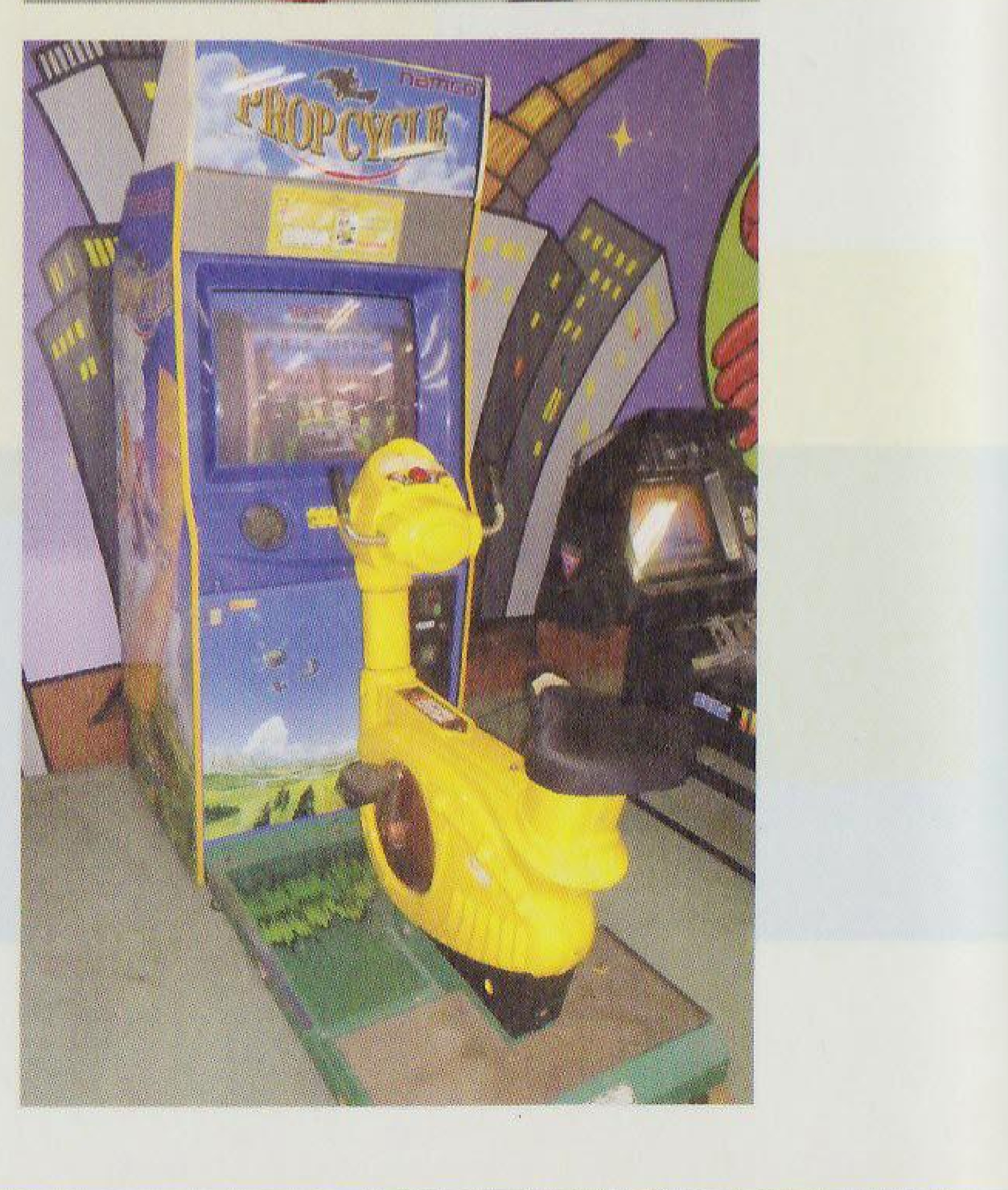
多賀　それは長年やってきた経験からだと思うんですけど、やっぱり趣味と愛着がありますから。

——昔の体感ゲームなどは、なかなか中古で代わりが出てくるような代物でもないですからね。

多賀　ないですね。『ハングオン』もここに置いてあるライドオンタイプとなると日本にも







タイトーの『オペレーションサンダーボルト』とセガの『F1エキゾーストノート』とナムコの『プロップサイクル』。脇を固めるゲームも、懐かしい名作が揃う。



ビデオゲームは3台。『マジカルドロップ2』『ストリートファイターZERO3』『スペースインベーダーDX』が稼働中だ。近々ここに『ストII』が入るかも？　とのこと。

う何台もないと思いますし。さらに少ないのが『サンダーブレード』ですね。

――現在（2016年時点）で日本に2台しか現存機種は無いようです。

多賀　もう1台は、今は動いていないんじゃなかったかな？　ここのは動いてますからね。

――これだけレトロな機種が揃うゲームコーナーとして知られると、「古いマシンが入ったけど、どうですか？」という感じで業者から打診があったりもしませんか？

多賀　昔はありましたけど、今はもうモノが出てこないですからね。だから、壊れたらどうしようという。壊れるまでが勝負かな、と思っています。もちろん直る間は直しますけど、致命傷に至らないように願ってますね。

――致命傷、という言葉が出てきましたが、例えば『ハングオン』ではどの部分がやられると、そうなるのでしょうか？

多賀　やっぱり基板、メインボードですね。もうメーカーサイドでもおそらく直してくれないでしょうし。レトロゲームに関しては、そこはほとんど同じですね。もっと古い機械だとまだいいんですけど、ROMを使い始めて以降のものは、どうしても仕方ないです。基板の修理となると、また別の範疇ですし。

――筐体のパーツではなく、基板なんですね。少し意外でした。

多賀　パーツは市販のものを使っているのが多いものですからね。モニターはある程度自分で直しますし、どうしてもわからない部分は専門のところがまだありますから。

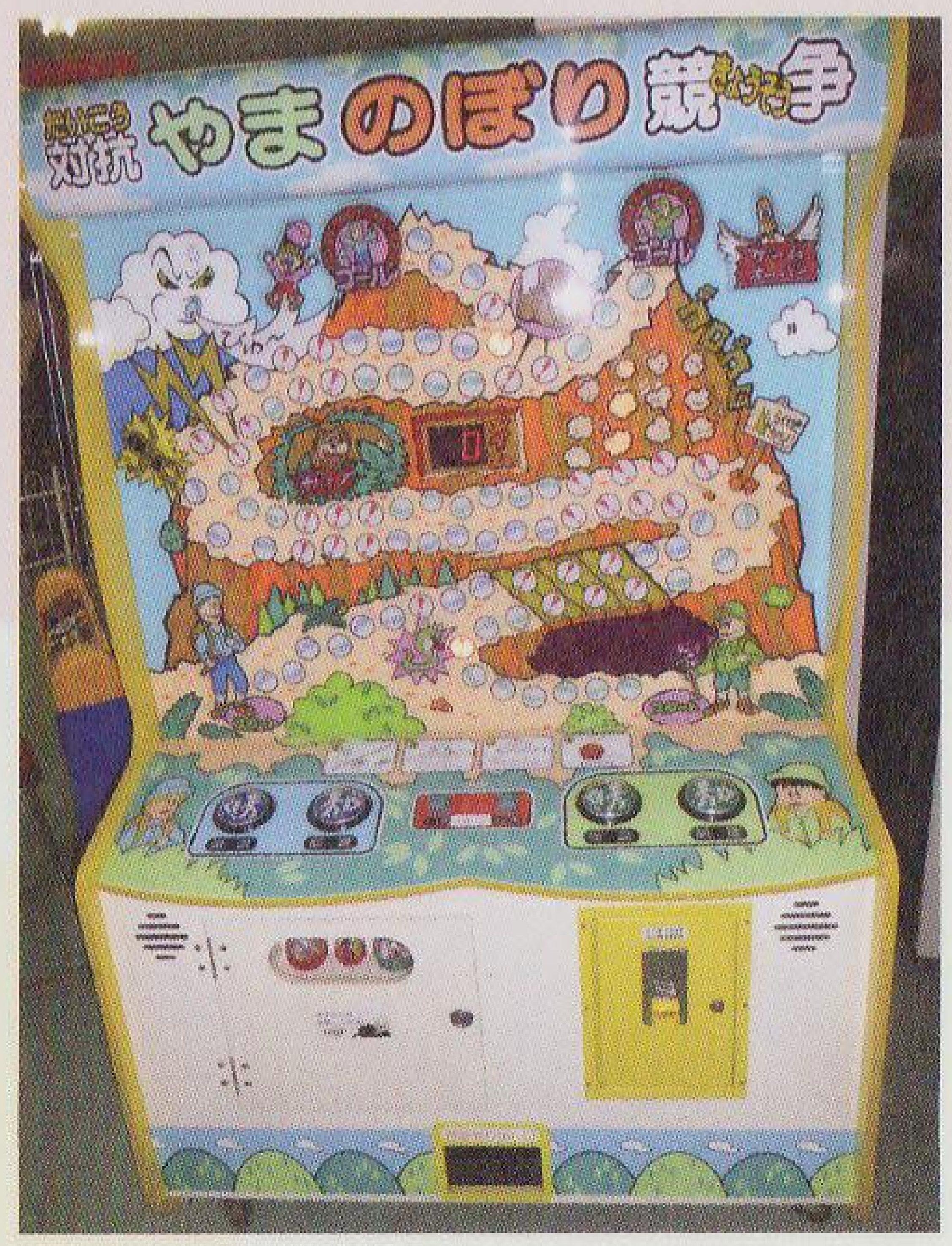
――そういえば現在稼働している『ハングオン』は、今も液晶に換装せずブラウン管が使われていますね。

多賀　あれは、こだわってるんです（笑）。20イ





エレメカも年代物のマシンが今も頑張っている。『UFOキャッチャーDXⅡ』と初代『スウィートランド』は、ありそうで意外と残っていない機種だ。



誰もが遊んだ名作エレメカ『山のぼりゲーム』の対戦版『対抗やまのぼり競争』。かなりの珍品で、これ目当てにテレビの取材が来たこともあったとか。



子供向けの電動遊具も、ゲームコーナーや園内に数多く置かれている。奥にあるのが『アラレちゃん』と『ガンダム』（っぽいマシン）だ。

ンチのブラウン管を中古で探して換装したり。どうしてもなければ液晶にすることもあるかもしれませんが、できるだけブラウン管で残したいと思っています。できる限り当時のままで残して、展示ではなく、実際にお金を入れて動く。それがリアリティのあることだと思うんです。そこにこだわっているんですね、いつまでも。

親子に渡って体感できるゲームコーナーを目指して

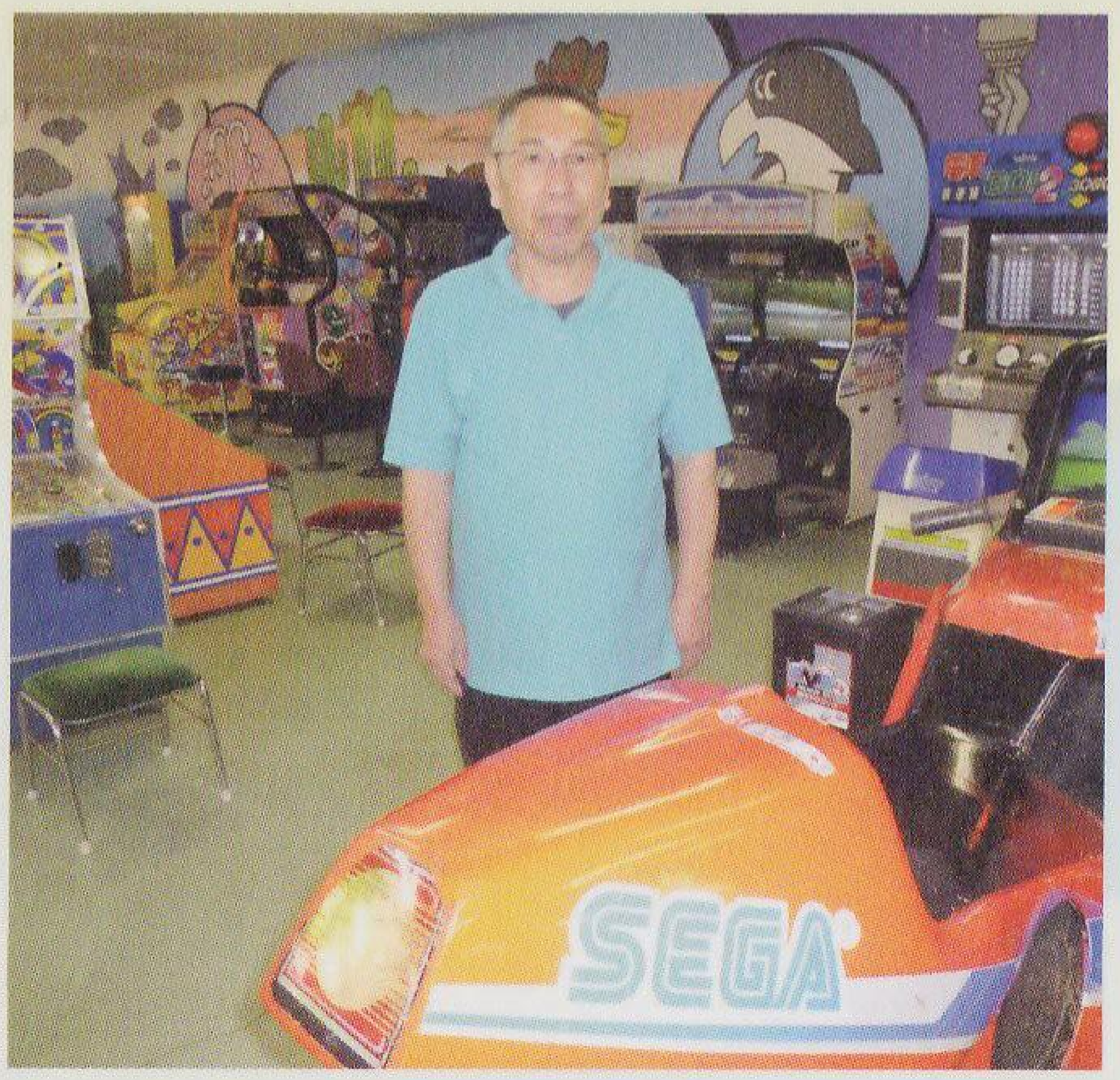
――他にも、ゲームコーナーにはかなりの年代を経たマシンが置かれていますね。子供が乗るタイプの電動遊具ですが、当時ものの『アラレちゃん』があるのは驚きました。

多賀　あの辺の古いものはできるだけ動くようにして、わざと置いています。他にも『ガンダム』に似たものなども置いてますが、あれもかなり昔のものですね。あのへんも中古です。電動遊具は体験ゲーム機よりも使われる期間が長いので、2～3年経ってから購入していたり、あとは知っているところの要らないものをもらってきて、直して使うとか。

――新しいゲームを入れる予定というのは？

多賀　今の新しいものを入れようというのは、そこまでは……。難しいものが多くなりましたんで、それだとお子さんがついていけないもんでね。小さなお子さんと、昔ゲームを遊んでいた年代のお父さんが一緒に楽しむとなると、古い機械でないと。親の世代でも、昔遊んでいたゲームなら、すぐわかりますからね。お父さんが、過去に遊んでいたゲームが上手にできるということは、お子さんに褒められるんじゃないかなと思うんです。

　子供がおられる方は、ゲームコーナーでその気持ちよさをぜひ一度〝体感〟していただきたいなと思います。直せる限り、いつまでも遊べるように頑張ります。



ゲームセンター探訪

●取材・構成・写真＝安部理一郎（スプロケ）



探訪 1

2016年 9月9日開業
K1バトルスタジアム

所在地：大阪市中央区中寺2‐2‐9　地下１号
地下鉄谷町／千日前線 谷町９丁目駅 ２番出口より徒歩１分
近鉄　大阪上本町駅地下西改札口より徒歩５分
開店日：基本金、土、日、祝。営業情報は LINE、Twitter で確認のこと。
URL:http://www.geocities.jp/k1world/finallap.html
Twitter　@k1stadium

ゲームセンターは、すでに郷愁を感じるだけの場所なのか？ ――違う。人が運営し、人が通い、今もちゃんと、息づいているのです。そんなゲームセンターを求めて、西へ東へ。



常連・シンリュウさんによる年季の入ったデモプレイ。JAPAN コースのシケインを 200km 以上で駆け抜けていくも、余裕の表情。

『ファイナルラップ2』8人対戦常設店!?

「珍しいゲームセンターを紹介してください」と、本誌編集長山本さんに打診を受けた。「いやいやいや、もうね、最近はゲーセンを新規で始める人なんて、出そろってしまっていてなかなかそんな都合のいい店なんてありませんよ」……と答えた二日後に「大阪に『ファイナルラップ』と『ぷよぷよ』しかない店ができた」との情報を得る。なんでそんなことになってしまったのか……ということで、急遽取材に伺った。

　場所は大阪のゲームマニアなら必ず訪れる日本橋駅から地下鉄千日前線で一駅の谷町九丁目駅。地元の人は「たにきゅう」と呼ぶらしい（ほかに「たにろく」、「たによん」と、地下鉄谷町線の駅がある）。

　東京でいえば秋葉原クラスの駅から一駅とは思えないほど静かで、それでいて田舎とは言えない立地。お家賃も高そうだが、果たして、『ぷよぷよ』と『ファイナルラップ』だけで成立するのであろうか？



壁には『ファイナルラップ２』のタイムアタックの記録。ホワイトボードにコース別集計と、往年のハイスコア文化を踏襲している。やがてここにも歴史が刻まれていくことだろう。



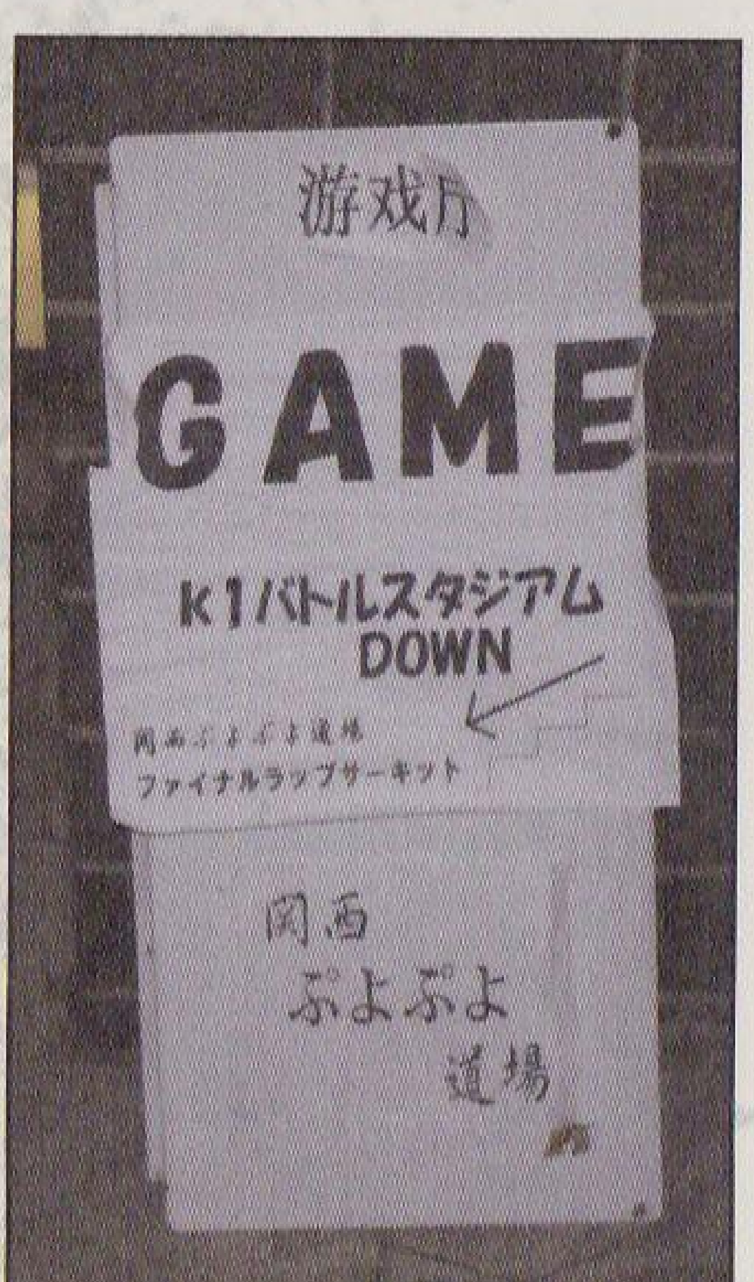
コンビニと弁当屋しか見当たらないけど、本当に……

谷九4番出口を出るとコンビニが煌々と明かりを放つほかは、弁当屋と数軒の飲み屋が見えるのみ。これは、注意して見ていないと入り口を見落とすヤツだ……と、注意深く地図で示されたあたりを見ていると……。ありました。なんとも主張の小さい、それでいて中国語対応しているという、不思議な手作りの看板。まあ、知る人ぞ知る店の看板だし！

……と、雑居ビルをのぞき込むと、吸い込まれそうな地下への入り口。完全にダンジョンっぽい感じです。階段を降りていくと、カウンターに店主らしきお方が。どうしてこうなったか、さっそくお話を聞いてみた。

店主の佐野さんは50代。『ファイナルラップ』がリリースされたときは20歳そこそこ、社会人になりたてだったころだとか。会社帰りに立ち寄った、大阪・梅田にある大阪駅前第4ビルのプレイシティキャロット第4ビル店（２００８年に閉店）が思い出の店。8台同時対戦で稼働中の、当時の盛り上がりっぷりは佐野さんのサイト（※１）にレポートがある。最盛期には1か月で１８０万円×8台稼いだとか（多少計算が合わない気がしますが逸話ということで！）。

それまでの佐野さんは「ゲーム歴はファミコン程度でした」とのことで、アーケードゲームにどっぷりハマったのはここから。とはいえ、１９８７年のこと。ファミコン発売からわずか4年。家庭用とアーケードの関係は、今とは違った感覚だったことだろう。当時、おそらくナムコが直営店舗で開催していた『ファイナルラップ』大会、店舗大会では優勝。大阪大会では決勝まで残って5位、という腕前だそう。



あった！　手作り看板！　本当に噂のゲーセンはあったのだ！

開店までの経緯としては「8台通信対戦をどうしても再現したかった」というところからスタート。状態のよい8台（4セット）を求めて、全国行脚が始まった（※2。佐野さんは日本各地の『ファイナルラップ』を求めて旅をしている。※1にある「全国ファイナルラップ筐体所在マップ」は圧巻！）。最初はひとりのプレイヤーとして、近隣の大阪府高槻市や京都市太秦のゲームセンターにて（もちろん『ファイナルラップ』設置店）、対戦会を開催していたとのこと。しかし、昨今のゲームセンター閉店ラッシュを受け、店舗そのものがなくなってしまい、対戦会ができる場所がなくなってしまった……というのがきっかけとのこと。

その一方で佐野さんは90年代に入り、『ぷよぷよ』にもハマり、幕張メッセで開催された「全日本ぷよマスターズ大会」にも参加した経験がある。店舗を持つなら、『ファイナルラップ』と『ぷよぷよ』の店を作りたい……との想いで、店舗設立に至ったという。

今回お店を開くにあたって、大阪、京都の大会などにも足を運び、『ぷよ』勢に告知してまわった（オープンは２０１６年9月9日）。

お店の構成は『ファイナルラップ２』が4セット（8シート）に、『ファイナルラップ３』が1セット。それから、ニューアストロシティに入った『ぷよぷよ通』の対戦台が3セット

※1 佐野さんのサイト http://www.geocities.jp/k1world/finallap.html
※2 全国行脚が始まった http://k1world2.seesaa.net/

と、「レバー練習台」と書かれた筐体が1台。これですべてだ。壁には木札に記された『ぷよ』の対戦成績が勲章のように並ぶ。取材に伺った時間が少し遅かったせいか、盛りは過ぎていたが、休日は『ぷよぷよ』の50先（50本先取）や対戦会などで盛り上がるとのこと。

しかしそうはいっても『ぷよぷよ通』と『ファイナルラップ』である。はたして、店舗の維持は大丈夫なんだろうか。「現実的には『ぷよぷよ通』の売り上げが95％です。ただ単純に稼働させてすごい、じゃなくて、経営として見ているので、稼げないのであれば、（店が）去って行くものだと思っていますし、稼げるものだと信じてやっています。その一方で、ゲームは競技として接しています。レバーの調整の要求も高い『ぷよ』のメンテナンスはシビアにやっています。お客さんに通い続けていただくためにはそうしていかないといけない」

看板どおり、「ぷよぷよ道場」としての役割を果たしているようだ。しかし、今『ぷよ』を支持する層とは、どういった人たちであろうか。やっぱり、90年代に『ぷよ』をやりこんだ人たち？

「意外にも、20代前半が多いです。国公立大、有名私立大の生徒たちが関西ぷよシーンを盛り上げています。昔は名古屋や東京に強い人が多かったんですが、自主的な公認大会は関西が一番多かったように思います。関西でスタープレイヤーをそろえたいです。タバコのにおいがしなくて、静かな環境を作れば、人は集まってきてくれると思っています」

90年代のゲーセンを支えた層とは違い、若く新しい世代が確実に居て、環境を作ってあげれば集客は可能なようだ。

では、『ファイナルラップ』ではどうだろう、との問いを投げかけたとき、同席していた佐野さんの友人であり、常連のシンリュウさんが口を開いた。「『ファイナルラップ』というゲームは、とても懐が広いゲームなんです。タイムアタック、対戦はもちろん、協力プレイ（ラバーバンドシステムで交互に抜き合ってタイムを延ばす）もできる。91年ごろ、日本橋のアムザ（おそらく千日前プラボ。現在閉店）とか、南海球場のプラボ（PLABO-AV'S、古くはなんばCITYビッグキャロット。現在は再開発されて、なんばパークス）に通って、「今日は誰が来てるかな」っていうワクワク感。自己満足だけじゃないのが『ファイナルラップ』です」

なるほど、『ぷよぷよ』にしろ、『ファイナルラップ』にしろ、コミュニケーションツールとしての側面があるからこそ、長く遊ばれているのだろう。かつて一人遊びだったビデオゲームが、爆発的に拡大したのも、この時代のゲームで、コミュニケーションという部分が実現できたからかもしれない。

「ゆくゆくは平成生まれの『ファイナルラップ』を知らない世代、現役世代と戦いたいし、その中で上手い人が登場したら、協力プレイをやっていきたいです。8台通信対戦ができるのは日本でここだけですし、ぜひ、日に一度は開催している対戦会に参加してほしいです」とシンリュウさん。

これは『ぷよ』、さらにはすべての対戦ゲームに言えることで、世代を超えてゲームを遊べる新しい時代が来ているのかもしれない。

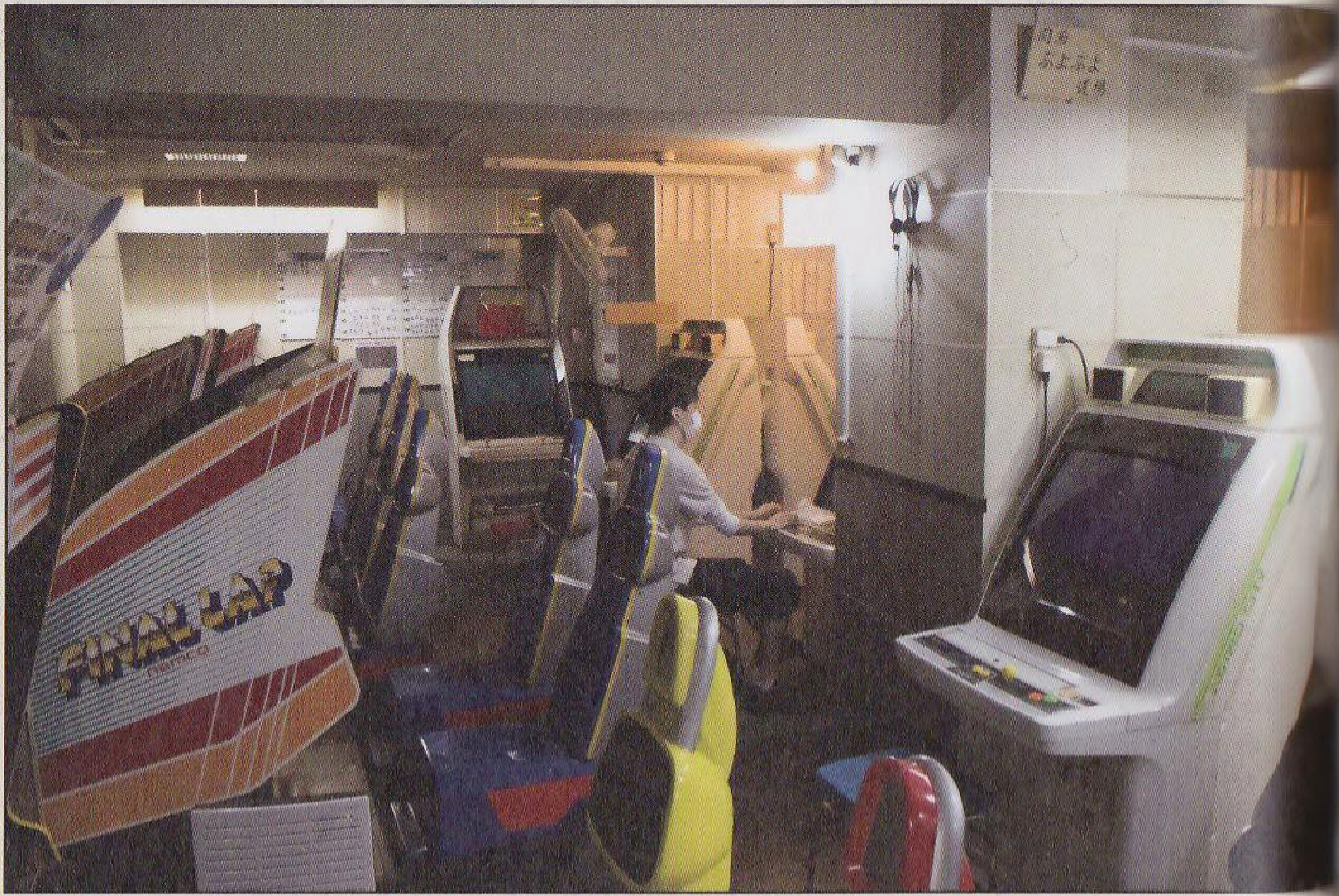
最後に、店主の佐野さんに今後の展望を伺っておこう。

「『このプレイヤーと勝負したい！』という、人が人を呼ぶゲームセンターにしたいですね。『ぷよ』にも当然力を入れていきますが、『ファイナルラップ』では、団体戦がやりたいです。チャンピオンを決めて、シャンパンファイトをやりたいです！」

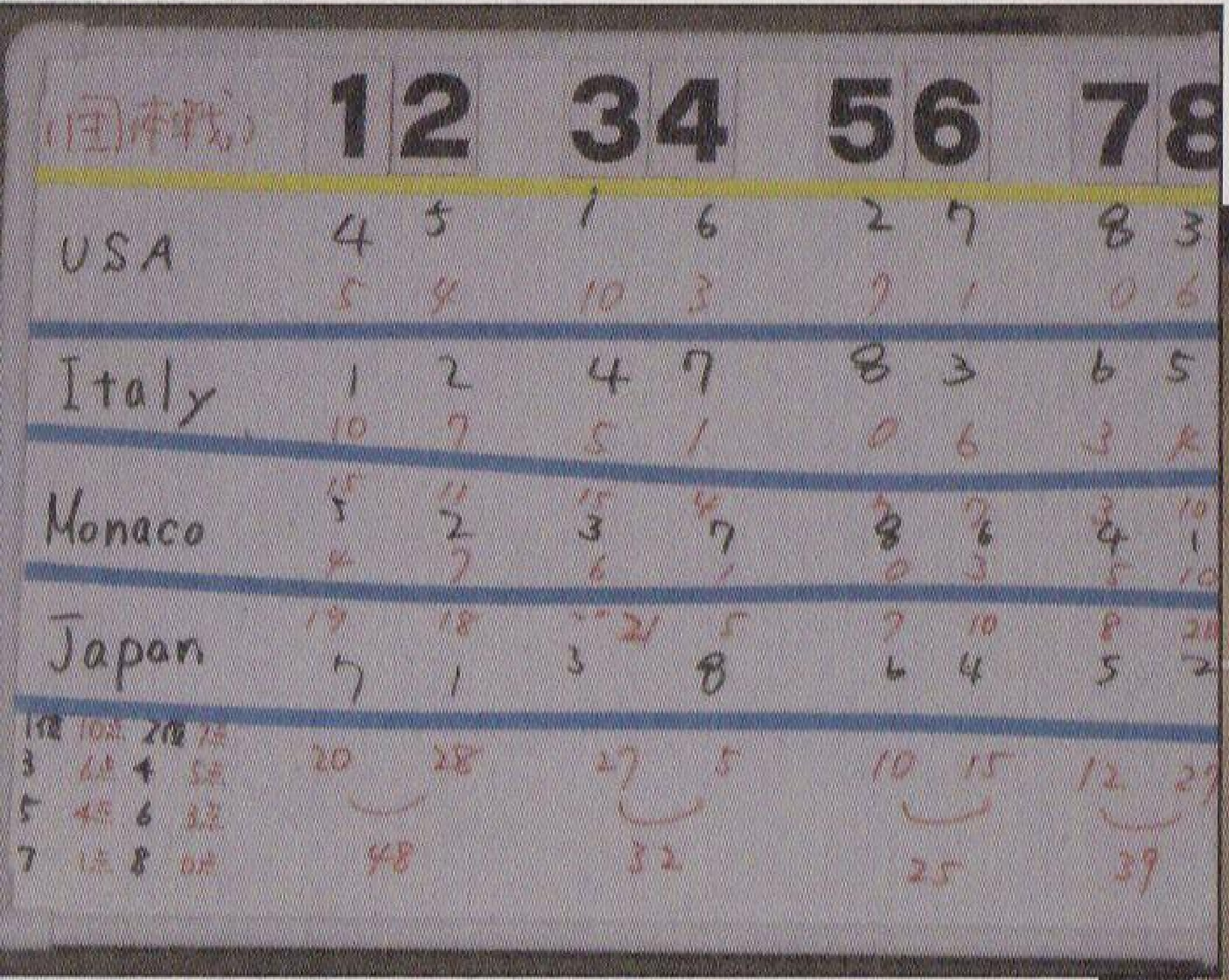
えっ、シャンパンファイト……！



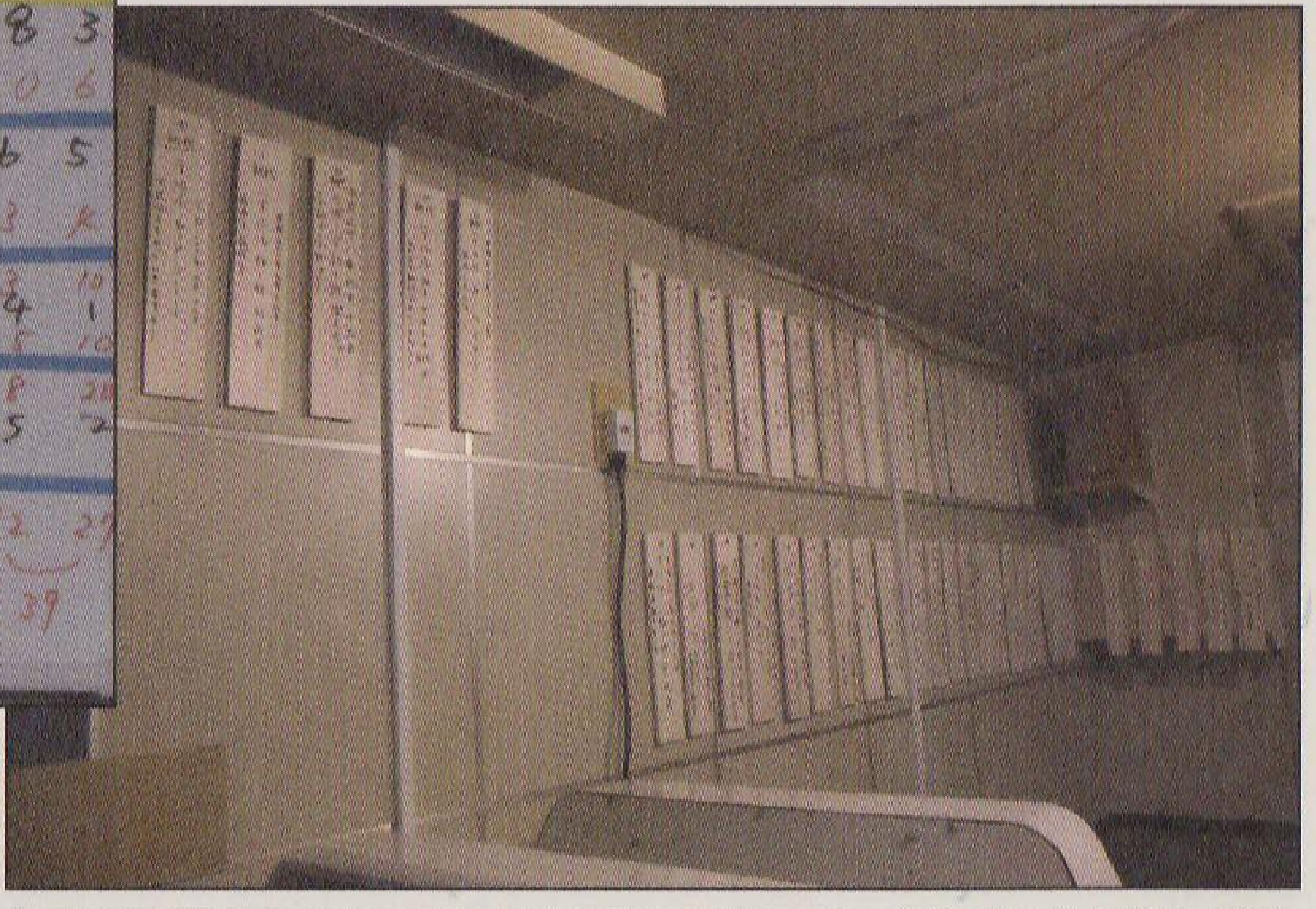
壁には第１回全日本ぷよマスターズ大会のポスターが貼られている。初回は有明コロシアムでの開催だった！　当時は駅がなかった！



ギッチギチに詰め込まれた『ファイナルラップ』と『ぷよぷよ通』。プレイは100円をメダルに交換して遊ぶトークン制だ。



佐野さんの野望、団体戦用のボードも準備されている。各コースのポイント累積でチャンピオンを決めていくようだ。

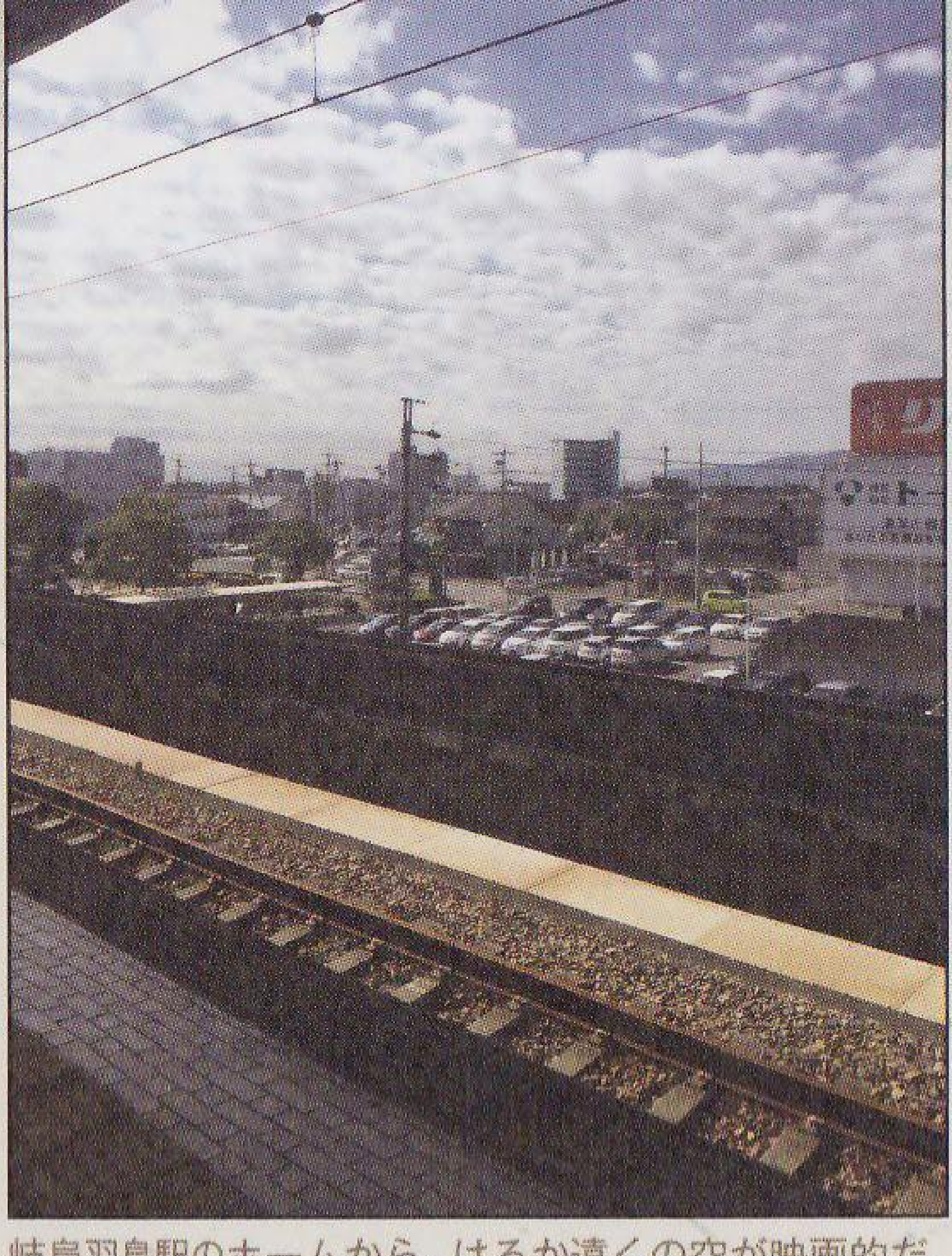


壁に刻まれた『ぷよ』勢の闘いの歴史。木札でネジ止めというスタイルはまさに「関西ぷよぷよ道場」といった趣。



関西ぷよぷよ道場には今日も対戦者が集う

取材中も『ぷよぷよ通』の50先が黙々と進んでいた。確かにプレイヤーはどちらも若い！　彼が生まれたころのゲームでは……？



岐阜羽島駅のホームから。はるか遠くの空が映画的だ。
見通しよすぎるでしょこの町……。

宝探し感覚でたどりつく レトロミュージアム

岐阜羽島駅。駅前には地元の大物政治家・大野伴睦夫妻の銅像が立ち、ひところは政治駅の代名詞のようにも言われた（Wikipediaより）。岐阜にお住まいの方には大変申し訳ないが、岐阜羽島駅に降り立つ日が来るとは思っていなかった。東京から岐阜に行くなら車だろうし、新幹線だとのぞみで通過してしまう駅だからだ。

しかし。ゲーム要素がある物件ができたと聞きつければ、それは行くしかないでしょう。ということで、新幹線岐阜羽島駅前からレンタカーを借りて、北へ走り出す。

今日の目的地は「岐阜レトロミュージアム」。住所は岐阜県山県市椎倉323。岐阜市の北隣に位置すること以外、何も情報がない。9月下旬に突如、Twitter上で話題になり、レポートされる写真群では昭和オジサン垂涎の光景が繰り広げられるものの、写真と住所以外の情報が何も流れてこないのである。

初めて運転する岐阜の町は、退屈であった。東海北陸自動車道を使えば一気にアプ



探訪 2
2016年9月24日オープン
岐阜レトロミュージアム

岐阜県山県市椎倉 323（電話番号ほかは非公開）
営業時間　10:00 ～ 17:00（火～木休み、祝日を除く）
入場料　1 時間 500 円～
日々の営業情報は Google Maps にて更新中



ローチできそうだが、大した距離ではないので下道で街並みを楽しもうと思った。だが、よくあるチェーン店ばかりで、岐阜ならでは、という光景はあまり見られない。重ねて岐阜出身の方、岐阜にお住まいの方には大変申し訳ないが、田舎道にちりばめられたよくある店。しかも、地形が平坦なのだ。最近の地方都市はこんなものかもしれない……などと考えつつ、20分もハンドルを握っているうちに、その光景は一変した――見渡す限りの緑。町を抜けてしまったようである。空、ひろーい。

岐阜レトロミュージアムがあるという山県市が近づいてくると、景色は田んぼと畑と山と川が増えてくる。たまにコンビニが現れる程度。なるほど、ミュージアムですし、この辺ならお家賃も抑えられるかしら。しかし「椎倉323」という、地方特有の住所でたどり着けるのだろうか。おおざっぱすぎやしませんか。ナビにもだいたいの場所しか示されないし。ねえ、本当に大丈……あったー！

田舎道を進んでいくと、ぐるぐると山道を探し回るまでもなく、オープン記念の花輪の列と、入り口に鎮座ましますご老人を発見。確実にここです。クルマで接近すると、建物のそばに駐車場はあるものの、「ごめんなー、こっちいまいっぱいでなー、ちょっと向こうの駐車場に行ってくれるかー」と、椅子に座っていたご老人に案内される。休日は近所の駐車場を借りて運営しているようだ。


基本的に高い建物はない！　立ち寄ってみたいローカルなお店も目につかない！

駐車場から戻り、先ほどのご老人に「ゲーム雑誌のもので、取材をさせて頂きたいのですが」と告げると、ミュージアムから現れたのは体格の良い40代ぐらいの男性だった。手早く趣旨を説明して、取材を申し込んだ。

やっぱり、こういった施設を始められたのは趣味が高じて、でしょうか？

「もともとぱちんこの古い台（業界では「珍古台」と呼ぶ）が大好きで、日本全国「あの台がある」と聞けば打ちに行ってたんです」

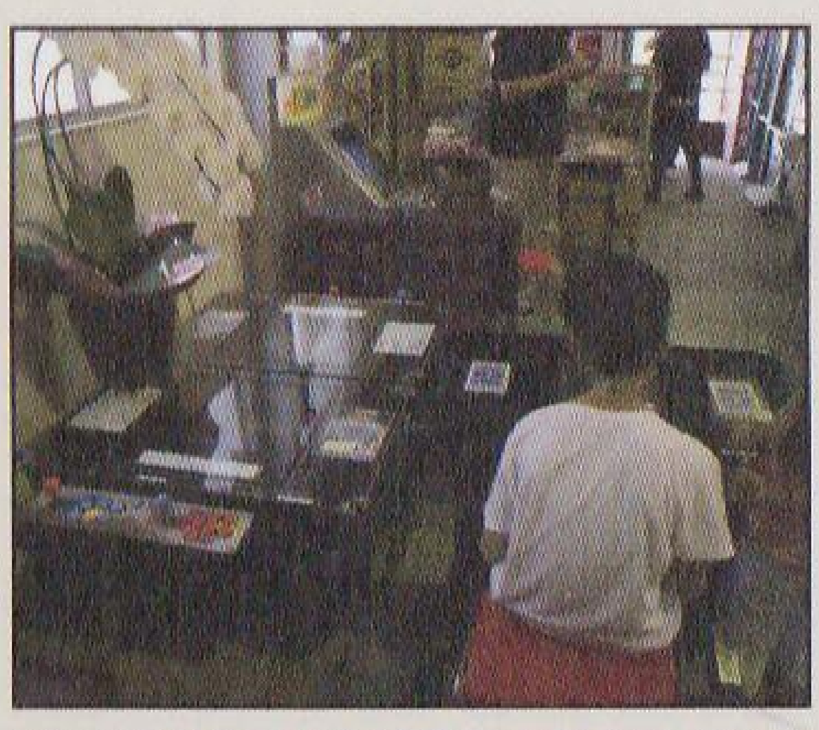
とは、代表の杉本さん。この「岐阜レトロミュージアム」は9月24日にオープンしたばかりだとか。全国行脚は岐阜からスタート？

「ずっと岐阜です。岐阜出発で、それこそ鹿児島の指宿とか、五島列島とかにも行きました。以前は土建業でサラリーマンだったんですけど、病気で体を悪くしちゃって。この先どうなるかわからないし、仕事のストレスも病気と無関係ではない、と聞いたので、仕事を辞めて、リハビリしながら（ミュージアムの）準備をしていたんです。それが「みなし機問題」で、古い台が全部撤去になってしまって。これはもう、自分がやるしかないな、と」

ゲーム専門誌でぱちんこの話になってしまうが、かつてぱちんこ業界、とりわけ杉本さんのような珍古台を愛する人種にとって、2004年の風適法改正は衝撃的だった。そもそもぱちんこ自体は公安委員会の認定を受けたものしか市場に流通していない。この認定の有効期間が3年間で、期限を過ぎたものを「みなし機」と呼んでいた。それまでは認定期間が過ぎた台でも営業が可能だったが、2004年の法改正により、これが違法とされてしまった。猶予期間が与えられたのち、2006年6月20日をもってすべての珍古台が営業できなくなってしまったのである。ゲームでたとえるなら、PS2以前のハード

とソフトは販売禁止だとか、アーケードで言うならNAOMI以前のゲームを稼働したゲームセンターは営業停止、というぐらい強力な法律である。
「その前後から、処分するという話を聞いては、自分で引き上げてきて、（珍古台を）集めたんです。この（ミュージアム）の建物は、元々集めてきた台を置いておく倉庫で、それこそ天井まで積み上げて……」
その数、ざっと2000台はあるそう。さて、我々の大好物、ゲームコーナーを拝見。
「ゲームはぱちんこ台の収集過程で、一緒に出てきたものを集めただけで、あまり積極的ではないんです」
いえいえどうして、なかなかのラインアップ。入り口から、『ピカデリーサーカス』『ミグ25（※メーカー不明のルーレット）』『国盗り合戦』に『ジャンケンマンフィーバー』と、エレメカ&キッズメダル系が並ぶ。現役稼働するわたがし機に続き、シティ筐体ベースの『アフターバーナーII』。その隣はテーブル筐体に入った『ストリートファイターII』が2セットと、14インチモニタ＋垂直コンパネの『ギャプラス』。ライセンスシールが純正だったことから、ずいぶん昔からこの筐体は『ギャプラス』だったのだろうと推測できる。
壁面にはシットダウンの『ハングオン』とコンバージョンの『スーパーハングオン』。『シューティングゾーン』。『シューティングゾーン』はセガ・マークIIIのソフトが遊べる業務用筐体だが、残念ながら故障中。その隣はアイレム唯一のエレメカと言われる『ヒルクライマー』。あとは名称不明のテーブル形『ブロック崩し』。取材当日（10月上旬）のゲームの設置は以上だったが、今後についても期待せざるを得ない。









ゲームコーナーの隣には自動販売機コーナーと、純喫茶風の休憩スペースがある。十数台の自販機は残念ながらいまのところはインテリアで、稼働はしていない。唯一、ゲームコーナー側にハンバーガーの自動販売機が稼働しており、来場者の空腹を満たしている。聞くと、このハンバーガーは自販機コーナーではおなじみの群馬県はマルイケ食品から取り寄せているのだとか。
さて、大本命のぱちんこコーナー、こちらも40代以上には素晴らしいラインアップ。CR導入以前の平台からセブン機、はてはアレパチまで、主に80年代後半から90年代前半の台を取りそろえていた。特筆すべきはなんとも懐かしい玉貸し機。取材当日は3連休の最終日だったが、ひっきりなしに来客があり、ぱちんこに熱中する親子連れが多く見受けられた。
「土日とかで、家族サービスし忘れちゃった、っていう近県のお父さんに特にオススメしたいですね。あとは、ツーリングの目的地とか」
こんな素敵空間を作り上げた杉本さん、次の目標は何でしょう。
「元々は、2006年のみなし台撤廃のショックを、もう二度とぱちんこファンに味

合わせたくない、というところから始めたことです。それを生きがいにしている人たちがいっぱいいて……そういう人たちを悲しませたくないので、とにかく残していきたいです。残す、ということでは、書面や電子媒体で残すのもありだけど、僕は実物にかなうものはないと思っています」

そういえば、ホームページもないし、電話番号も掲載していなくて、大変でしたが……。

「ちょっとした宝探しの感覚で来てほしくって、わざと住所しか公開してないんです」

なるほど！　確かにたどり着くまでの不安さ、楽しめました。現地集合で各県から昔の仲間が集まると楽しそうです！



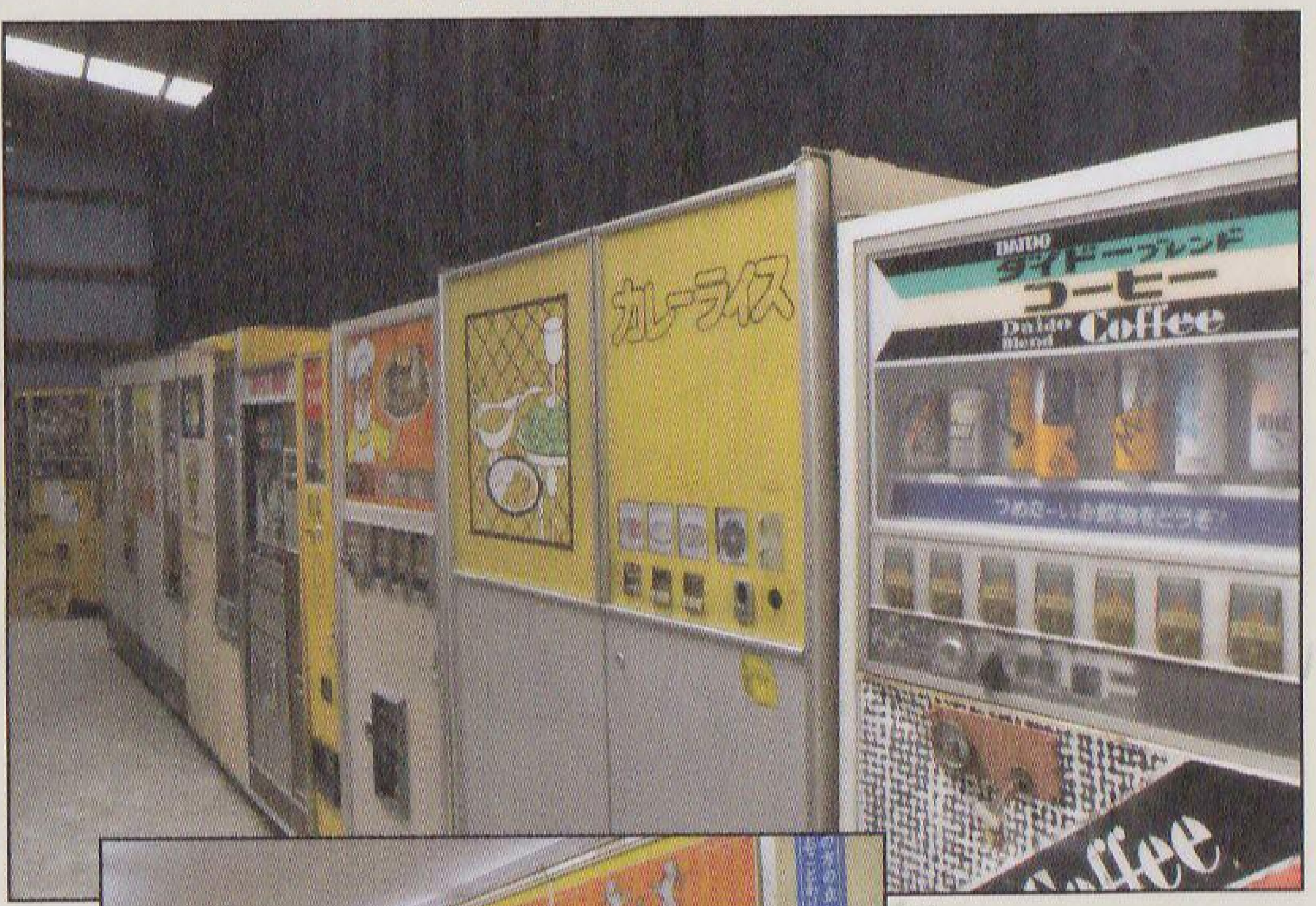
これ！　この懐かしい玉貸し機と、小さいドル箱！　店舗のオープンには法律面のクリアでかなり苦労されたとか。

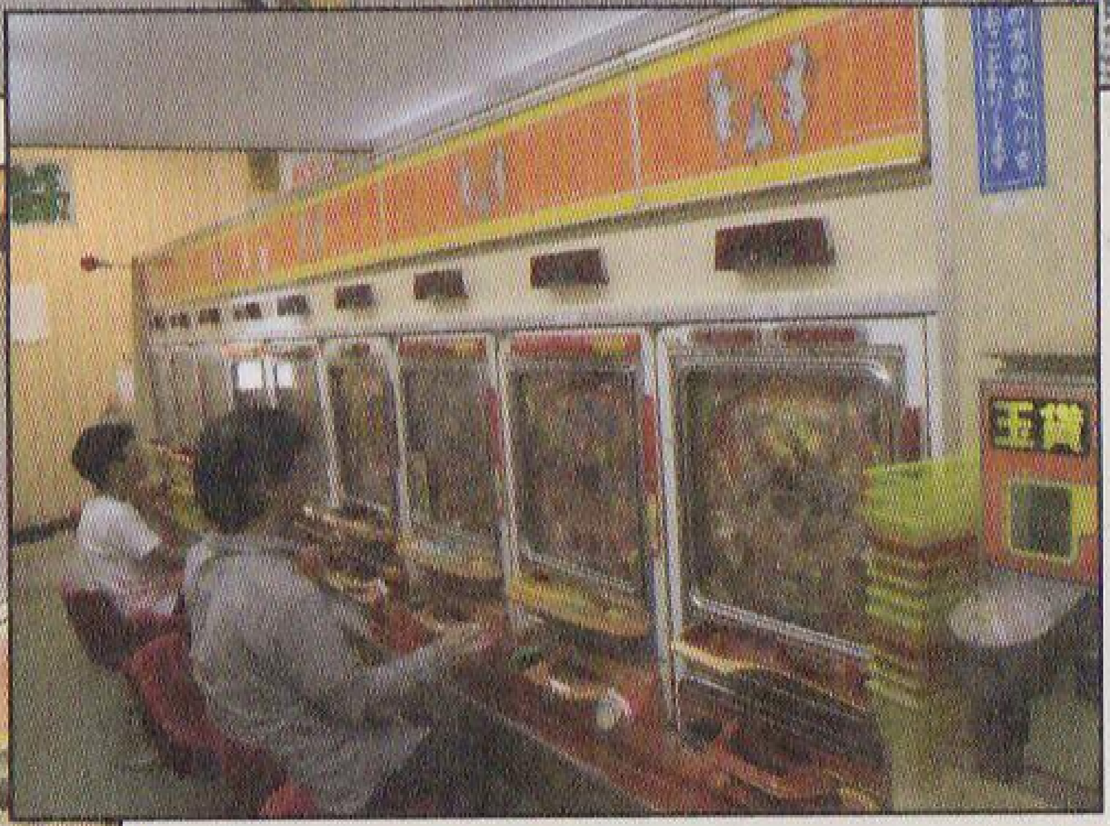
懐かしの名機が集う店



自販機コーナーの片隅にはラッキークレーン（UPL）が『メリーさんのひつじ』を時折、思い出したように奏でている。

圧倒的な数の自販機群。いつの日か全部稼働したら日本最強のオートレストランが完成してしまう……！





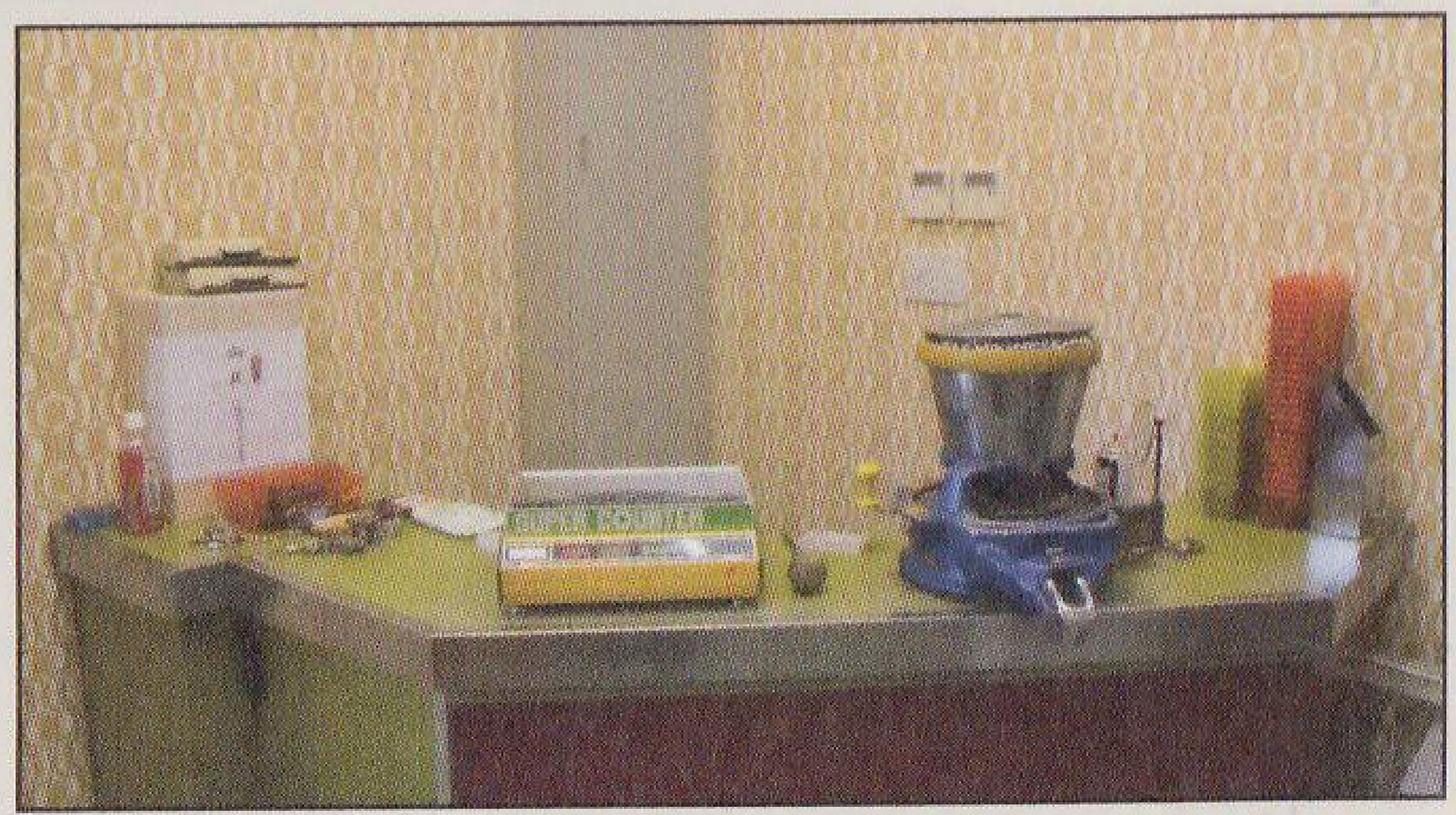
昭和のぱちんこ屋のシマを完全再現。まるごと移設した感じはさすがもと建設業？



いい味出してる看板。アナウンスとけたたましいBGMがあれば完全に昭和のぱちんこ屋だ。



「館内にはいろいろな仕掛けをしていますので探してみてください」と杉本さん。



ジェットカウンター（計数機）もずいぶん懐かしいものが置かれている。ぱちんこの玉は循環式じゃなく、実際に排出される仕様！



おもちゃ屋さん探訪

取材・構成・写真　畠山欣文（フリーライター）

創業約40年以上

いちせ商店

住所:東京都荒川区南千住5-3-10　電話番号:03-3802-1321
営業時間:9時30分頃〜17時頃　定休日:不定休
※駐車場はありませんので来店の際には各交通機関をご利用ください

子どもたちの社交場である駄菓子屋。かつては当たり前だった風景を今なお残し続ける貴重な場所に今回は訪れてみた。



↑ゲーム機が並べられているスペース。ここにはテーブルも置かれ、子どもがカードゲームで遊ぶこともあるとか。壁にはアニメ『餓狼伝説2』のポスターも張られていた。

都内で唯一となった路面電車・都電荒川線。その発着である三ノ輪橋停留所は、周辺にアーケード商店街が残り、下町風情を今なお色濃く残している。そんな商店街の脇道を通り抜けて国道4号線を渡り、徒歩で2分ほど歩いた静かな住宅街にいちせ商店はある。

「ウチは元々はタバコ屋だったの。祖父が戦前からやっててね。埼玉のほうの大地主だったから家が結構広くて、農地もかなりもっていたのよ。お店は他にも化粧品や雑貨なんかも取り扱っていたわ」

にこやかな笑顔で話してくれるおかみさんは続けて言った。

「ウチでゲームを置き始めたのは、『インベーダー』が世に出てから少しあとくらいだったかな。『ドンキーコング』ってゲームがあったでしょ。あれが最初に入れたゲーム機なの。今お店に置いてあるのはこんなに大きな筐体なんだけど、その当時のゲーム機と言えばテーブルの形をしていてね。冷蔵庫が置いてある場所に設置してたんだけど、置いたら子どもがすごい集まったの。とてもじゃないけど入



↑ＴＶなどの取材で取り上げられる人気の駄菓子・きなこ棒はぜひ食べたい逸品。他にも、子どもたちには甘い味のついたスルメやガムなども人気なのだとか。



↑現在の人気はカードゲーム。そのときの流行に合わせて品揃えを変えているのが商売を続けるコツだとおかみさんは語ってくれた。



→店内には中古のゲームソフトも販売されていた。たまに特売品としてお店に並ぶこともあるようだ。



↑稼働していたのはネオジオの『メタルスラッグ2』。1プレー50円だが、コイン投入口の調子が悪いため、店内でゲーム専用コインに両替してプレイする形をとっている。

りきれないな、ということで元々部屋だった場所を拡張して、今のゲームスペースを作ったのよ。その後、さらにゲーム機を数台置いたら、沢山の子どもが来るようになってかなり賑わうようになったわ」

ゲーム機を置くようになったきっかけは?

「そのころ私にも子どもがいて、近くのイトーヨーカドーの屋上やあらかわ遊園などに遊びに連れて行っていたの。当時は乗り物なんかがあって、乗せたら子どもがものすごく喜ぶわけ。こんなのがお店に1台あれば、子どもたちは喜ぶだろうな、なんて考えていたの。そんなある日、駄菓子の問屋さんに行ったら偶然ゲーム屋さんと出会って「『インベーダー』っていうゲームが出たんだけど、すごい人気なんですよ」っていうわけ。子どもたちが少しでも楽しんでくれればいいな、という気持ちもあったので、まずは1台お試しで置くことにしたのよ。そうしたらたくさん子どもたちが集まるようになってね。当時はウチだけじゃなくて、お菓子屋さんなんかはどこでも1台くらいは置いてあったわね」

今は置く店も少なくなってしまいました。

「そうね。今は周辺でもウチくらいしか置いてないみたいでね。というのも、風営法によって屋内にゲーム機を置くのでも許可が必要になってしまったのよ。それで手続きが必要になり、面倒でやめたところも多かったみたい。ウチはゲーム屋さんがその辺りの書類の用意や手続きもやってくれたんでずっと続けてこれたのよ。今は1台しか置いてないんだけど、最近まではほかにも置いてあったの。壊れかけだっただけど、どうしてもほしいという人が来たんで、それならということで格安で譲っちゃったのよ」

コインゲームはその後に置いたんですか?

「そうそう。子どもは流行り廃りのスピードが速くてね。家庭用のゲーム機が発売された頃から減ってきちゃったの。それでどうしようかと思っていた頃にコインゲームが流行ってるって聞いて、試しに置いてみたのよ。これはどちらかと言えば小さい子ども用でね。ちょっとお菓子を買いに来たついでに遊んでもらえればという気持ちで置いたら、今は懐かしいゲームが好きな大人からも注目を集めるようになって。遠方からわざわざ遊びに来る人もいて驚いているのよ」

これからもお店を続けてほしいです

「元気なウチはね。幸いにも付き合いのある問屋さんが若いから、しばらくは頑張りたい。だから今でも子どもの間で何が流行っているのか、聞いたりしているのよ」

ゲームあるある歴史旅

第1回「どうして姫はいつもいつもさらわれるのか？」

●文＝卯月 鮎（書評家・ゲームコラムニスト）

ゲームのお約束を現実の歴史からひもとく

ゲームの設定、シナリオにはさまざまな「あるある」が存在する。その「あるある」が浸透しているのも歴史や神話、伝説の裏打ちがあるから。このコーナーは現実世界の歴史を振り返ることで、ゲームのお約束を考察する、毒にも薬にもならないコラムである。

第1回目は「どうして姫はいつもいつもさらわれるのか？」。『スーパーマリオブラザーズ』（ピーチ姫）を筆頭に、『ドラゴンクエスト』（ローラ姫）、『チャレンジャー』（マリア王女）、『迷宮組曲』（王女エルシラ）、『魔界村』（プリンセス・プリンプリン）、『カラテカ』（マリコ姫）、『忍者じゃじゃ丸くん』（さくら姫）、『影の伝説』（霧姫）……と、きりがない。ファミコンソフト約1000本のうち、一体何本あるかを分析するだけでも論文が書けそうな勢いだ。この姫さらわれすぎ現象の歴史をひもといていきたい。

まず始めに思い付くのは神話だ。ギリシア神話のペルセウスは、メデューサを倒した帰りに、いけにえとして海の怪獣に捧げられていたエチオピアの王女アンドロメダを助け、王女と結ばれる……。目の前でさらわれたわけではないが、比較神話学では「ペルセウス・アンドロメダ型神話」と呼ばれ、こうした勇者と姫の物語は、世界中に類型が存在する。

なかでもきっちりさらわれるパターンは、古代インドの大長編叙事詩『ラーマーヤナ』。ダンダカの森で王子ラーマが美しい鹿に気を取られている隙に、苦行者に化けた羅刹の王が妃のシーターをさらってしまう……。今にもRPGやアクションが始まりそうな、2Dドットのオープニングが目に浮かぶ。

戦争の発端は姫の略奪からだった!?

神話から実際の歴史に目を向けよう。世界で最初の史書のひとつ、ヘロドトスの『歴史』。この冒頭には、紀元前5世紀のペルシア戦争は、ギリシア系の都市アルゴスのイオという王女がさらわれたことが発端という説が紹介されている。ここで王女を助ければ済んだ話かもしれないが、報復としてギリシア人の一派がフェニキアのテュロスへ上陸し、今度は王女エウロパを略奪してしまう。そして、ついでにコルキスの王女メディア



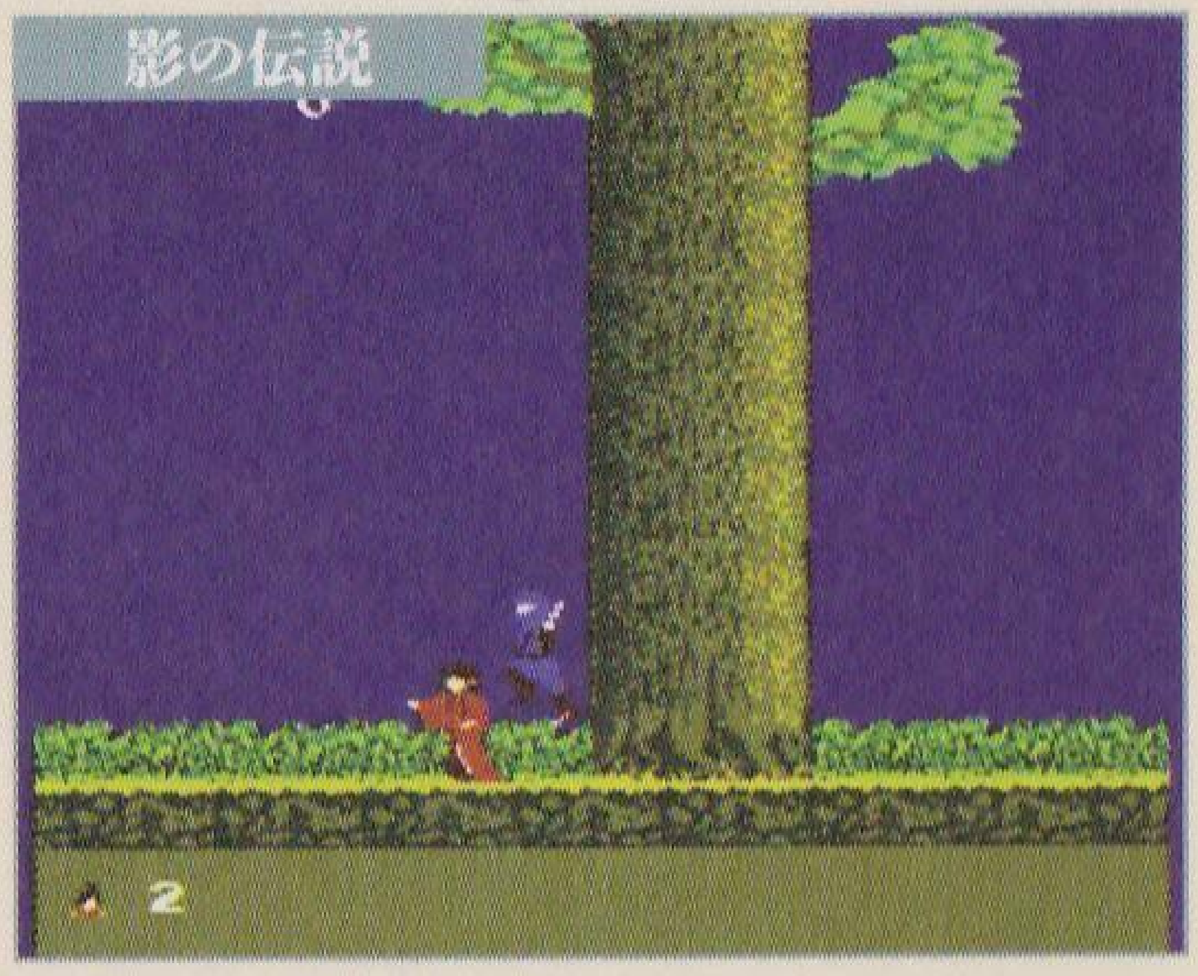
WiiU・Wii・3DSバーチャルコンソール配信中・各514円（税込）

これが噂の墓場デート。デートにしては異様なので、実は、姫がいけにえにされることが決まっていたのではないかと……。



Wii・3DSバーチャルコンソール配信中・各514円（税込）

暴走するメタモルフォセス号（列車）から「HELP」と助けを求めるロスマリー国の王女マリア。音楽はリズミカルだが……。



WiiU・Wii・3DSバーチャルコンソール配信中・各514円（税込）

ピーチ姫以上にさらわれやすい霧姫。せっかく助けても、すぐに略奪されてしまう。ガッシリ捕まえていない男が悪い!?



WiiU・Wii・3DSバーチャルコンソール配信中・各514円（税込）

忍者一族の裏切り者、なまず太夫にさらわれたさくら姫。兄・忍者くんは修行の旅に出ていたため、弟が代わりに助けにいく。

まで略奪……。百人一首の坊主めくりも真っ青な姫争奪戦。ギリシアとアジア系の人々の間で生まれたこの遺恨が、およそ半世紀続く大戦争の引き金となった。

では、日本史ではどうか。どちらかというと駒のように動かされる政略結婚が主流で、姫をさらったという記録はあまり見かけない。ひとつあったのは、陸奥の大名・岩城家の久保姫のケース。久保姫は、「笑窪御前」とも呼ばれる「無双ノ美人」で、岩城家の近隣の結城家に嫁ぐことが決まっていたが、輿入れの行列の最中になんと伊達晴宗が乱入。姫をまんまとさらってしまう。もちろん激怒した結城家側は奪い返そうと戦いを挑むが伊達勢に完敗。しかも、久保姫と晴宗の相性は良かったようで、側室もなくふたりの間には11人の子供が生まれている。これは江戸初期・元禄年間の軍記物語『奥羽永慶軍記』の一節でかなり脚色されていそうだが、晴宗の孫が独眼竜政宗で「竜」だと考えると、古竜が姫を奪った格好となり、ファンタジー脳が満たされる。ゲームにたとえるなら、ピーチ姫とクッパがラブラブとなり、たくさんのコクッパに恵まれる……といった鬱展開か（?）。

古今東西、姫の略奪話を見ていると、大体姫を助けようという目的で戦いが始まるのだが、結局は敵を倒すことに主眼が移り、勝利がクライマックスとなる。これはゲームの構図とよく似ている。仮にワールド8-2あたりでピーチ姫が隙を見て城から無事に抜け出したとしても、マリオ（プレイヤー）は、「あとちょっとだからクリアさせて!」と、ピーチ姫を置いてクッパ城に向かうはずだ。こうなるとピーチ姫も「私のために戦っているんじゃなかったの?」とスネて、さらに愛を確かめる手段を探そうとする……。姫が何度もさらわれるのは、冒険したがりの勇者と悲劇のヒロインになりたい愛に飢えた姫の未必の共謀ではないかと思う次第である。

【参考文献】ヴァールミーキ　中村了昭 訳『新訳　ラーマーヤナ』（東洋文庫）　ヘロドトス　青木巌 訳『歴史』（新潮社）　近藤瓶城 編『改定史籍集覧 第8冊』（臨川書店）

ゲーム音楽情報ページ

GM

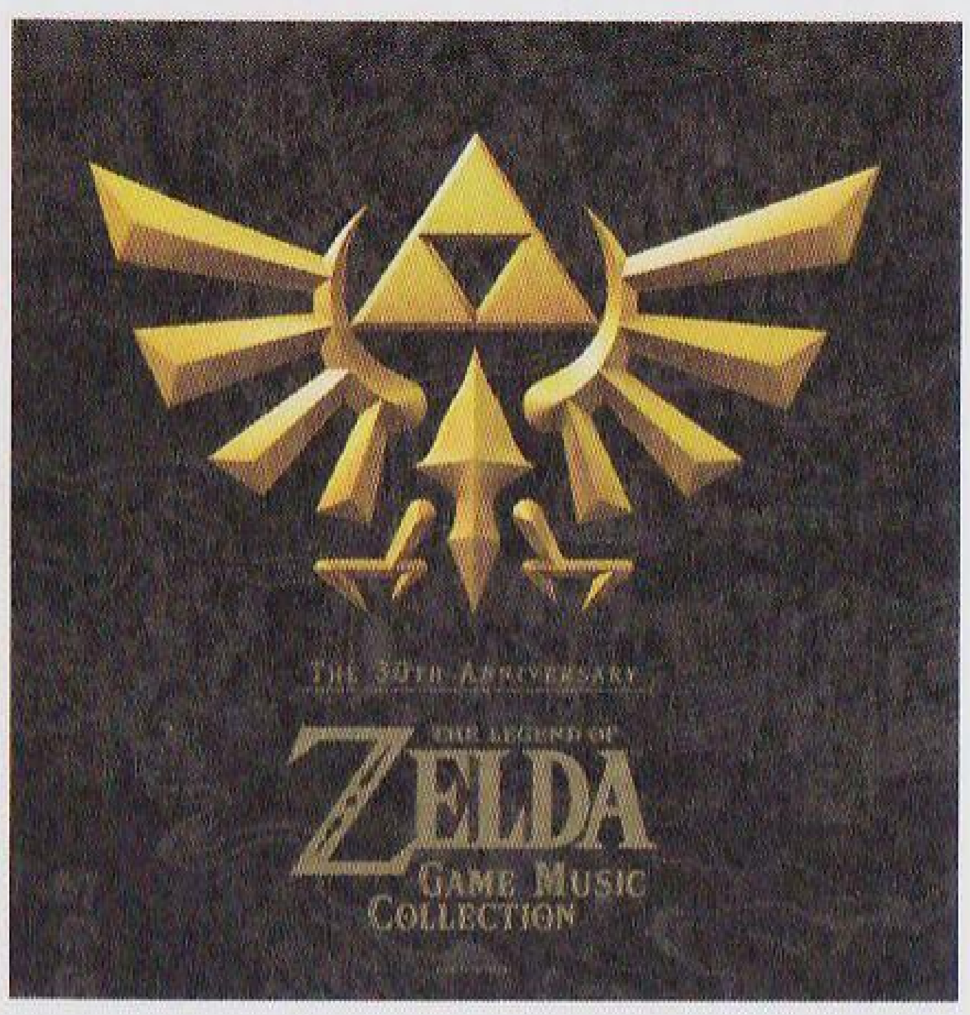
genetic music

ゲームを愛すと同時にゲーム音楽も愛すべし――と説いていきたい筆者が日々生まれ続けるゲーム音楽の遺伝子を伝導いたします!

(※記事中敬称略)

構成=風のイオナ(シティコネクション)

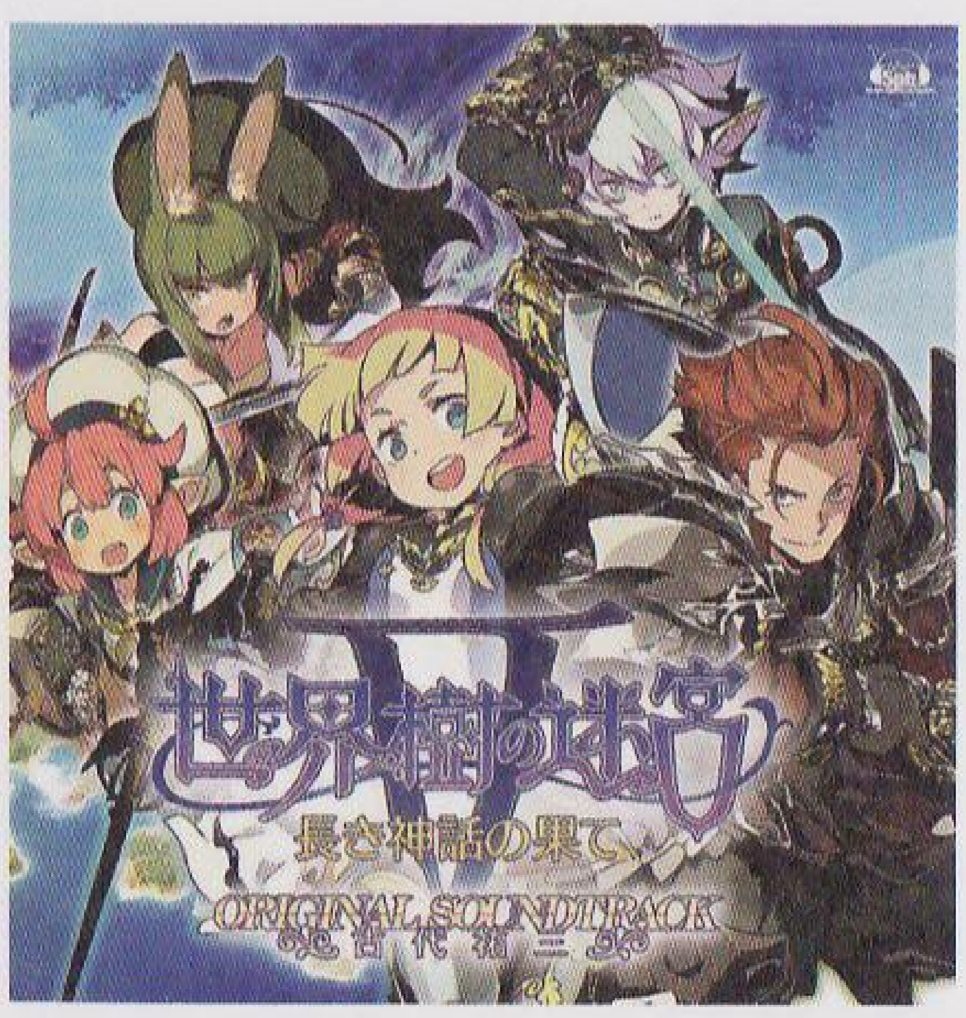
30周年記念盤 ゼルダの伝説 音楽集



初代ディスクシステム版から最新作『ゼルダの伝説 トライフォース3銃士』まで全20作(リメイク作含む)のオリジナルBGMから代表曲をセレクション収録したシリーズ30周年を記念するベストアルバム。ファミコン音源に始まり、本格オーケストラサウンドが聴ける近年の作品へと繋がる『ゼルダの伝説』の音楽の歴史が堪能できる1枚。

■日本コロムビア
■CD2枚
■2016年9月28日
■3240円(税込)

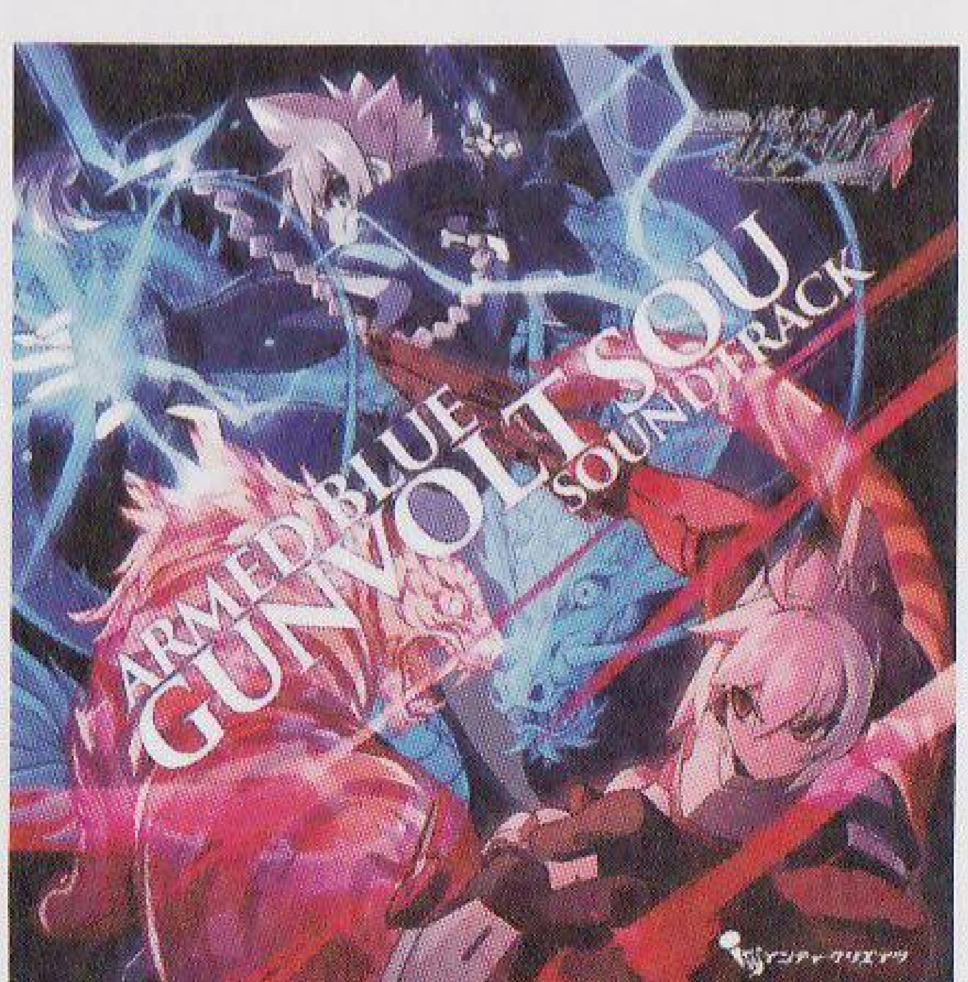
「世界樹の迷宮V 長き神話の果て」オリジナル・サウンドトラック



古代祐三が音楽を担当する『世界樹の迷宮』シリーズ5作目のサントラ。3Dダンジョンを舞台にした神秘と癒しのメロディを奏でるサウンドは今作でも健在。DS音源のオリジナルBGMに加え、DLコンテンツとして配信中のFM音源をサンプリングしてアレンジしたBGMも同時収録。レトロRPGの雰囲気を音楽面でも楽しめる1枚。

■5pb.Records
■CD3枚
■2016年9月28日
■3780円(税込)

蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪(ソウ) サウンドトラック



インティ・クリエイツの自社パブリッシングシリーズの2作目『蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪』のサントラがリリース。1作目の流れを汲む2Dアクションにマッチしたスピード感のある爽快なBGM群が魅力。さらに電子の妖精モルフォとロロのボーカル曲各6曲をメドレー形式で収録。2Dアクション全盛時代を彷彿とさせるゲームミュージックを体感せよ。

■インティ・クリエイツ
■CD2枚
■2016年9月27日
■4320円(税込)

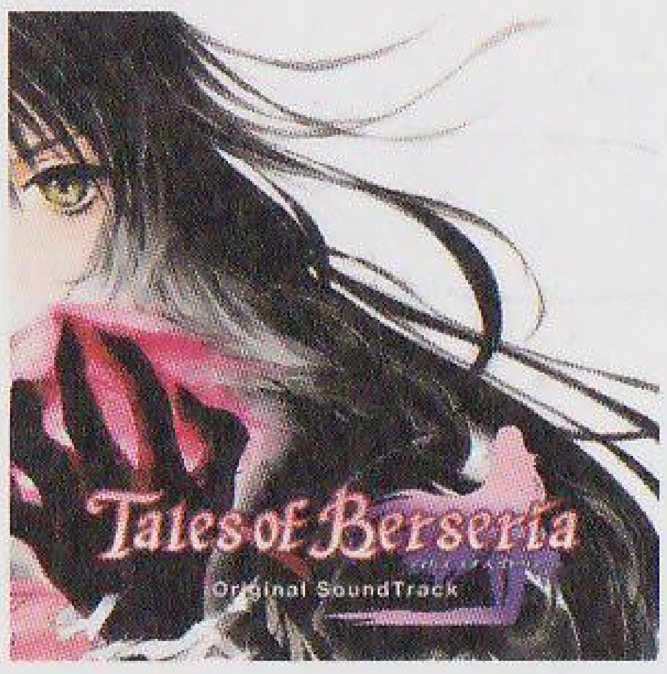
東京ザナドゥ オリジナルサウンドトラックII=eX+



■日本ファルコム
■CD１枚
■2016年10月5日
■1944円(税込)

PS4版『東京ザナドゥeX+』の追加曲のサントラ。佐坂めぐみが歌う新ED曲「all is a lie (eX+ Version)」他、全16曲を収録。

テイルズ オブ ベルセリア オリジナルサウンドトラック



■キューンミュージック
■CD４枚
■2016年９月28日
■4200円(税込)

FLOWの担当する主題歌「BURN -Game Size-」を始め、桜庭統が作る、シリーズ最新作の"テイルズサウンド"がここに。

THE KING OF FIGHTERS XIV オリジナルサウンドトラック



■ティームエンタテインメント
■CD3枚
■2016年9月21日
■3780円(税込)

スティーブ・マクネア氏が歌う熱いハードロックOP曲「FOLLOW ME」他、多数の新曲に加えてSNK過去作のアレンジ曲も収録。

シンクロニカ オリジナルサウンドトラック



■SweepRecord
■CD１枚
■2016年９月30日
■2700円(税込)

音楽ゲーム『シンクロニカ』の初サントラ。ナムコオリジナル曲の他にクラシック曲や『東方Project』のアレンジ等、全27曲。

Rom Cassette Disc in TAITO Vol.2



■クラリスディスク
■CD２枚
■2016年９月28日
■3456円(税込)

タイトーのFCオムニバスサントラ。『たけしの挑戦状』の初音源化や、『奇々怪界 -怒涛編-』等のディスクタイトルも収録。

Winter's End ー「いけにえと雪のセツナ」Original Soundtrack Collection

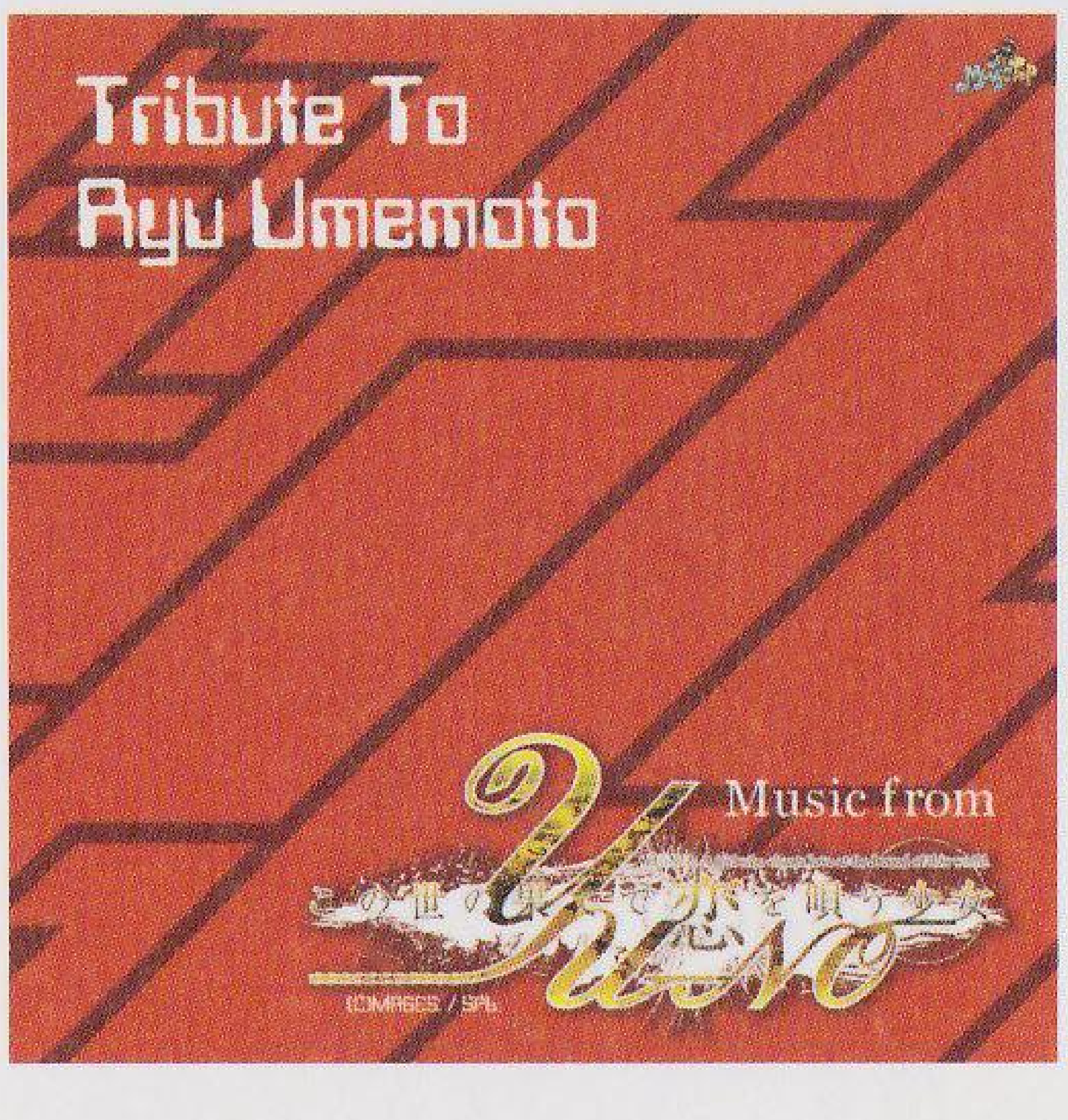


■Creative Intelligence Arts
■CD2枚+データDVD1枚
■2016年10月5日
■2700円(税込)

BGMを劇伴曲から単体の楽曲へと生まれ変わらせたアレンジアルバム。自分で演奏したい人のためにデータで楽譜も収録。

TRIBUTE TO RYU UMEMOTO ~ MUSIC FROM YU-NO

■Spin→Out　■CD１枚　■2016年11月25日　■3240円(税込)
http://spinout.forge.jp/



PS4·PS Vita版『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』の発売を記念し、梅本竜と交流があったアーティストたちが集結、贈り出す公式トリビュート・アルバム。作りこまれたFM音源版原曲をアーティストたちがそれぞれの想いを胸にアレンジ、ミックスしたコンピレーションアルバム。

【参加アーティスト】
高見龍／せんたろ／ヨナオケイシ／樋口秀樹／梶原正裕／hally／キノコ国本剛章／菊田裕樹／高橋コウタ／TECHNOuchi／山田一法／仁志田竜司／粟田英樹／佐野広明／hizmi

梅本竜とは何者だったのか

～『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』の復刻に寄せて

構成＝hally（VORC）

■梅本少年とゲーム音楽

ゲーム音楽が好きでたまらない。しかし、決してゲーム音楽家にはなれない。梅本竜を早熟の鬼才として開花させたのは、つきつめればそんなジレンマだった。

彼は自らをよく「魚屋」と形容していた。「魚屋」と言っても街角の鮮魚販売店ではない。貿易や養殖を主体とする、実質的には商社と呼ぶべきものである。長男である梅本は、これを親から継がなければいけないということを、幼少期からかなり強く意識させられていた。そしてずっとそれに反抗し続けた。音楽家として独立してかなり経ってから、ようやく家業の担い手としての自分も受け容れられるようになるのだが、それまではひたすら自分の居場所を探し続けていたといっていいだろう。

専門的な音楽教育とは縁がなかった。だが楽才の片鱗は、早くから見え隠れしていた。小学生当時『ファミリーベーシック』に接し、音楽の知識がなくとも何かしらできてしまう、と気づいてしまったのが、作曲人生の始まりだったという。中学生の頃になると、世はFM音源の全盛期。彼はその魅力にどっぷりと浸かった。『マイコンBASICマガジン』を愛読し、PC-8801やX68000でアーケードゲーム音楽の耳コピーを楽しんだり、友人たちとゲームを作ろうとしてみたりした。高校時代になるとX68000の同人ディスクマガジン・サークルに参加し、そこを通してますます耳コピーの腕前を上げていく。この頃にはコミケで音楽ディスクを発表したりもしており、かなりの腕前の持ち主として、すでに一部では知られた存在になっていた。選曲センスも通り一遍のところから脱却し、たとえばナグザット『北斗星の女』（PCエンジン）といったよほどのゲーム音楽好きでもチェックしていないタイトルまでカバーするなど、我が道をいく感性を発揮している。アレンジの腕前はもう確かで、もしかするとプロでもやっていけるかもしれないとの考えが芽生えつつあった。だがそれでも、ゲーム音楽家を志望することは、まだ許されそうになかった。なにしろまだオリジナル曲はあまり作ったことがなかったし、親を説得するためには、何かしら才能の裏付けが必要になることは、わかりきっていた。そんな彼に好機が訪れたのは、18歳のときだ。シャープ主催・第一回全日本X68000芸術祭――山下章氏プロデュースということで、当時かなり注目されたイベントである。梅

本はこれに、ほぼ初の（であろうと思われる）MIDIによるオリジナル曲をエントリーし、神奈川地区大会入賞を果たしたのである。自信をつけた彼は、一刻も早くゲーム音楽家として自立したいと思うようになり、まだ高校生だったにも関わらず年齢を偽ってコナミの門戸を叩くなど、なりふり構わず仕事探しに奔走した。卒業後は一応音楽の専門学校へと進学したが、そこで学んだのは束の間だった。同人サークル時代の縁から、彼はついにファミリーソフトに職を得る。天性の耳の良さと、感性のみで培った独自の作曲スタイルだけを頼りに、梅本はひたすら己の信じる道を突き進み続けたのである。

それから2年後。パソコンゲームの世界ではPC-9801の美少女ゲームが花盛りとなり、彼も最前線で活躍する機会を求めて、姫屋ソフト（シーズウェア）へと移籍した。この頃彼はPMDという音源ドライバを愛用するようになっており、そのコミュニティにも浅からずコミットしている。そして後々まで親交の続く多くのゲーム音楽家たちとそこで邂逅するのである。それは同時に「長く一カ所に留まらず、ふらりと現れ、ふらりと消える」という彼特有の流浪生活の始まりでもあった。姫屋ソフトへの移籍と前後して、彼はPMDの開発者である梶原正裕氏の自宅で居候生活を始めている。梅本が師と仰ぎ、晩年SPIN→OUTというユニットで共に活動もしたヨナオケイシ氏は、この頃からの付き合いである。

初めて彼と会ったのは梶原氏の自宅だった。紹介したい作曲家がいるとの事で呼ばれて行って梅本竜と出会った。それからは近からず遠からずと言った距離感で長い付き合いとなった。彼の方はどう思っていたか知らないけど、僕にとって彼との付き合いは楽であった。基本真面目で、一風変わった思考をしているが、その部分は控え目に少しずつ出すようにしていたような印象。仕事の成果物からは想像できなかったが、大変不器用な人でもあった。また、所作が丁寧であった。ビールなどをコップにつぐときには、そろそろとつぐ。言葉遣いもそうであったように思う。一見地味な佇まいを見せるが、飲みの席や大勢で楽しくやるような席では一緒になって普通に盛り上がる。そうやって思い返してみると、なんだかなり普通の人じゃないか……いや、でもやっぱり彼は特別な気がする。僕は作曲において何か新しいアプローチを見つけるのが得意であったが、彼はそれを上手く膨らませるタイプだ。僕よりも上手く使いこなすので、羨ましいと思ったこともあったな。色々な人の音楽から成分を拾って来て上手に料理していたんだと思う。最初の頃は音楽理論で難儀していたような印象であった。後期にきちんと勉強してクリアしていたみたいだが、どうも独特な解釈が多かったようだ。説明を受けてもしばしば理解できないことがあった。内容が難しいというより、なんのためにそういう考え方をするのだろう？　というような感じだった。（ヨナオ）

梅本竜の第一印象として「物静かで理知的」という声が多く聞かれる。だが長年付き合いがあったPC-9801界隈の人々の間では、むしろ論理よりも感覚の人だったと見る向きが強い。彼は物事をロジカルに捉えようとすることを好む。それは事実だが、しばしば思い込みや感覚的思考がそれを上回る。だから「独特な解釈」が生まれたりもする。論理と感覚のスレスレな均衡こそが、彼の音楽の核だったのではないか——旧知らの証言からは、そんな印象が滲む。どちらが欠けても、梅本竜という唯一無二の音楽家は成立しなかっただろう。のちに同じくSPIN→OUTで活動を共にするせんたろ氏は、そのバランス感覚に感銘を受けた一人だった。

最初の出会いはFMP（PC-9801用音源ドライバ）の集まりでした。彼は感覚のみで作曲

を行う制作スタイルであるにも関わらず、仕事として成立しており、それは僕が知っているどの音屋さんとも違う印象を受けました。作曲を仕事にしていると納品先や同業者、演奏家や上司に自分の楽曲を説明しないといけない場面が多々あります。感覚で作曲している場合、相手が聞いてくる楽曲の疑問に対して上手く説明できなかったり、納品先の望んでいる楽曲の雰囲気を出しにくかったり、前後の繋がりが変になった楽曲などの修正が難しかったりするものですが、彼はそういう仕事に関わる部分も含め、きちんとプロフェッショナルしていました。（せんたろ）

物静かでありつつも、よく語り、よく笑う。フットワークは軽く、思いのほか社交的でもある。気さくな会話の中から、話し相手の望むものや、逆に話し相手から引き出せそうなものを、的確に見抜いてくる。梅本のプロフェッショナルとしての才覚は、そんなところにもあった。ときに彼は策士でさえあった。

唐突にやってきたかと思うと、踏み込んだトークを繰り広げ、かと思うと、しばらく連絡が途切れたり。良くも悪くも、彼にはあれこれ振り回されました。しばらく期間が空いて、SPIN→OUTで一緒に活動するようになってからも、そこは変わってなかったですね。

（せんたろ）

『EVE burst error』や『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』を共に手掛けた盟友・高見龍氏もまた、策士な彼をよく知るひとりだ。あるいは、もっとも振り回された人物であるとも言えるだろう。そして、振り回されるところまで含めて、彼との付き合いを丸ごと楽しむことのできた唯一の人物でもある。

梅本竜の存在を知ったのは、梶原正裕さんからの紹介でした。「凄い音を出す奴が現れた」とどこか自慢気に語る彼の姿を思い出します。その後、実際に顔を合わせ、名前や誕生日が一年違いで同じことで変に盛り上がりながらも、それほど深い付き合いはないまま、ひとりの同業者として認識する程度でしばらくいました。ある日、梅本氏から「今やってる仕事のテスト版があるので遊んでみないか？」と連絡が来ました。当時既に菅野・梅本コンビの作品は知る人ぞ知る存在で、私もファンだったので喜びながら一通りテストプレイをし、感想などを述べた後、彼はおもむろに「じゃあ、手伝ってくれない？」と言ったのです。それが『EVE Burst error』でした。……ちなみに、彼はパーティーゲームをプレイすると、凄く嫌らしいプレイスタイルで確実に上位を維持するタイプでもありました。（高見

弱みを見せることのできる――つまり相棒として接することができる、はじめての存在として、梅本氏はどこかのタイミングで、高見氏を認識したのだろう。かくして梅本・高見コンビの優れたコラボレーションによる音楽制作が始まる。その後梅本は、都心に作業場兼住居を構えるにあたっても高見氏を共同生活に誘った。そしてその直後に菅野ひろゆき氏が姫屋ソフトからエルフへと移籍。梅本もともにエルフ所属となる。

しばらくは新しい環境での生活にも余裕がありましたが、やがて『YU-NO』の開発が本格化すると常に泊り込み状態になり、自宅には着替えを取りに戻る程度でした。でも顔を合わせれば「凄い事になる。凄い物を作ってる」と自信満々だったことをよく覚えています。当時彼が語っていたのは、ゲーム内イベントと音楽の同期ぶりや、生の音波形を見ながら近づけたFM音色（特に「踏破」のギター音色）などです。ただ、疲労の色も濃く心配でもありました。（高見）

高見氏の不安は的中する。膨大な作業量を前に、ついに梅本ひとりでは作曲が追い付かなくなってしまったのである。連日連夜、ほとんど自宅軟禁に近い状態になってもなお間に合わず、ついには高見氏も手伝いに駆り出さ

れる。それは一言でいえば「修羅場」だった。ふたりして『YU-NO』の大成功を信じていたからこそ、あれだけのクオリティを維持したまま最後までやり抜くことができたのである。
梅本の作業風景を常に間近で見てきた高見氏は、彼の作曲スタイルをこう語る。

彼は楽器を一切弾かない。鍵盤も、和音の響きをその場で確認するため程度。初めは音の確認に単音を鳴らすくらいで、その後は頭の中で構築しているらしく、腕を組み煙草を吸いコーヒーを飲んだりしている。傍から見ればただサボっているか、機嫌が悪いのかとすら思える。そして唐突に打ち込み始め、一気に全体を完成させる時もあれば、展開する直前まで作り、また長考に入る場合もある。その時に見つけた発見を楽しそうに語り、その後に後追いで理論確認をする、そんな感じだった。（高見）

ときにはスケッチ段階で終わってしまったり、まったくアイデアが出てこなかったりすることもあった。そんなとき直接的にサポートしたのが高見氏だったし、目指すべき指標となったのがヨナオ氏だったし、まったく異なる視点から刺激を提供してくれるのがせんたろ氏だったのである。
――それから20年。梅本竜の逝去から5年という節目に、待望の『YU-NO』復刻（※）が決定した。これに合わせる形で『YU-NO』のトリビュート盤を作ろうという企画が、SPIN→OUTの3人の自然な総意としてスタートしたのは、今年3月のことである。梅本竜と生前交流のあったアーティストたちに集まってもらおう、というコンセプトは最初から明確だった。むしろ、それしかありえなかったと言ってもいい。梅本竜といえば、世間的には「孤高の天才」のようなイメージがつきまとっているが、実際のところその才能は、多くの優れた音楽家たちとの出会いによって支えられていた、というのが近しい人々の共通認識になっていたからだ。SPIN→OUTの3人はもちろんのこと、梅本が飛躍するきっかけを作った梶原正裕氏、『YU-NO』以降の不遇時代をひそかに支えた樋口秀樹氏、晩年の梅本に心酔した元ハドソンの国本剛章氏など、彼を取り巻く群像は、それだけで一冊の本が書けるほど濃厚だ。参加アーティストと梅本との交流については、本稿ではこれ以上踏み込まないが、CDのライナーノーツにしっかりと詳述させていただいたので、併読願えれば幸いである。
生前の梅本はよく、ここに集まったアーティストたちの多くに「何かいっしょにやりたいですね」と声をかけていた。本アルバムはそんな彼の遺志を、ある意味で具現化したものといえるだろう。そしてもうひとつ大事なことは、これがどこかのレコード会社による商業的な色合いの企画ではなく、純粋に心からの追悼盤だということである。アーティストの発意で、アーティスト自らが売り、あるべきところに還元する、しかし決して同人ではない、公式なトリビュート盤。SPIN→OUTの面々は、あまりにも梅本に近すぎたがゆえに、なまなかな気持ちでは追悼などと口にすることができない。だから、ここまで来るのにも、ずいぶん時間がかかった。彼の死を受け容れ、作品という形に昇華させるには、どうしたって5年の歳月が必要だった。いや本当は今でもまだ、ある日彼がいつものように突然ふらっと姿を見せるのではないかと感じ続けている。

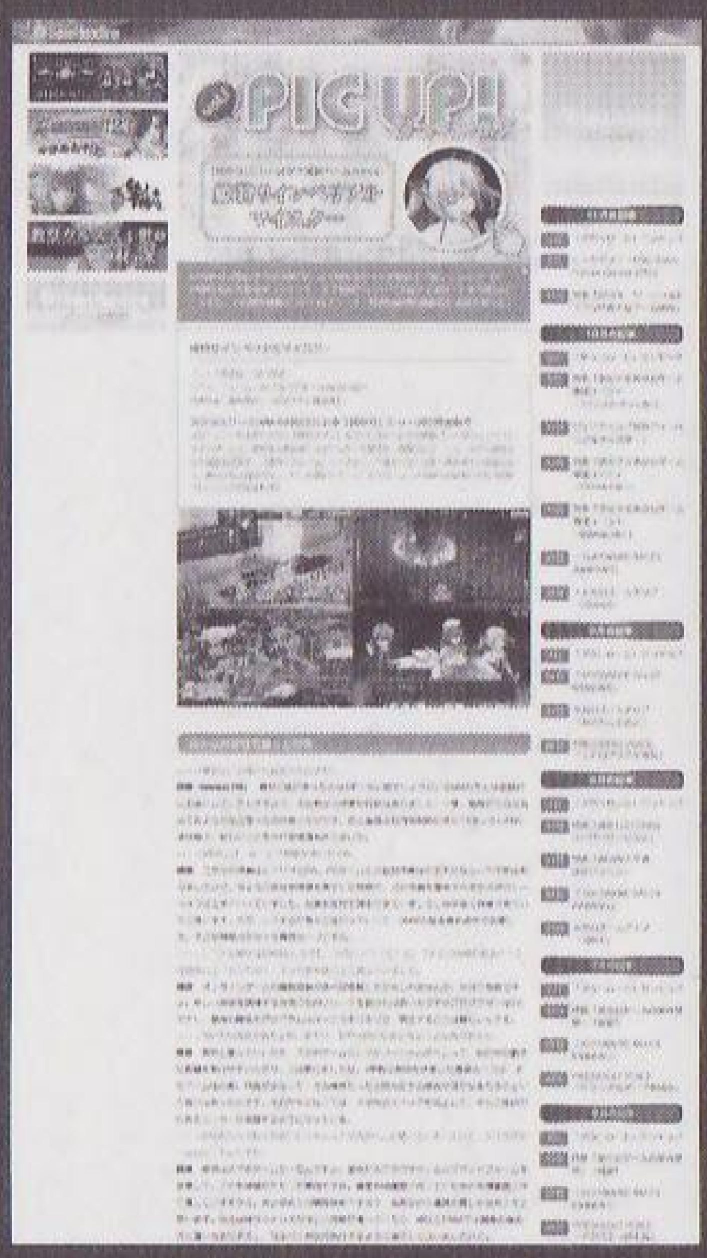
彼は時々唐突にいなくなることがあった。そして唐突に戻って来た。その印象のままだ。きっと今後も…。（ヨナオ）

※『YU-NO』復刻　PS4とVita向けに2017年発売予定のリメイク版『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』。発売元はMAGES。

美少女ゲーム 非常事態宣言

ゲーム業界の一部を担いながら、その内容と性質上、表だって語られることが少ないアダルトゲーム業界。そこに起きている危機を国内唯一の業界紙の編集者が分析する。

構成＝津田清和
PCゲーム業界紙「GAME HEADLINE」編集長



http://game-headline.com/

ユーザーと同じリビドーを持つ重要性

前回の記事では美少女ゲーム市場の困難さと、その活路として「海外展開」と「VR」について書きましたが、〝今後の鍵〟として「若いスタッフによる勢いのあるメーカーの活躍」と一言だけ触れていた点、今回はこれについて詳しく書いていこうと思います。

私が美少女ゲーム業界における〝若さ〟を意識するようになったのは6〜7年前、あるベテランアーティストを取材したときのことです。彼女が語っていたことを要約すると「メーカーが実績のあるタレント・声優ばかりを起用し、新人の育つ場所が少ない」。当時すでに美少女ゲーム市場は右肩下がりが続いており、メーカーは数字を期待できる人気タレントを起用する傾向が強かったんですね。実力ある人に仕事が集まることは正しいのですが、ベテランの方も新人時代に色々なことを経験したことが成長につながり、人気タレントとなったわけです。また、新しい人気タレントが生まれると新しいファン層も生まれて、ユーザーの新陳代謝も起きるとか。「このままベテランの人気に頼っても、いずれ縮小していく」と危惧されていました。

この取材を元にした記事を作りながら思ったのは「タレントだけでなく、業界全体にとっても〝若さ〟は欠かせない要素なのでは」ということ。その当時、好調なメーカーを確認してみると、若いスタッフを活用しているところが目立ったんですね。また今になって振り返ってみると、それまで中心となっていたメーカーたちが年月を重ね、明暗が分かれ始めた時期とも感じます。勿論、趨勢を〝若さ〟というワードのみで分けるのは乱暴ですし、またベテランならではの技術で、今も安定した売上を続けるメーカーも存在します。ただ、美少女ゲームは対象ユーザーが男性20〜30代前半向けのコンテンツ。彼らと近しいリビドーを持つことは、やはり大きな武器。その武器を活かし、勢いを有しているメーカーをいくつか紹介していきましょう。多くのメーカーが一定レベル以上の水準に達している今、勝負の神様は細部に宿るのです。

近年活躍が目立つ、活きの良いメーカー

意識するようになった〝若さ〟ですが、それを後押ししたのが【まどそふと】。2013年にデビューした際、少しだけ取材させていただき、翌年発売されたタイトルで詳しくお話を伺いました。スタッフが皆20代というのも

驚きましたが、何より印象深かったのが「現役美少女ゲームユーザー」っぽさ。自分たちが大好きで楽しんでいるからこそ、市場から求められる要素を理解するのが早い。それがゲーム内容やキャラクターに反映され、売上も着実に上昇。今年4月にリリースした『ワガママハイスペック』ではショートTVアニメを放送したことも話題となりました。一方で、予約を集める販促展開が充実している点もお見事。現在、美少女ゲーム市場は予約重視の傾向が極端になっており、業界的にも問題なのですが、成功するには欠かせない要素。地味な地上戦もしっかりこなしています。

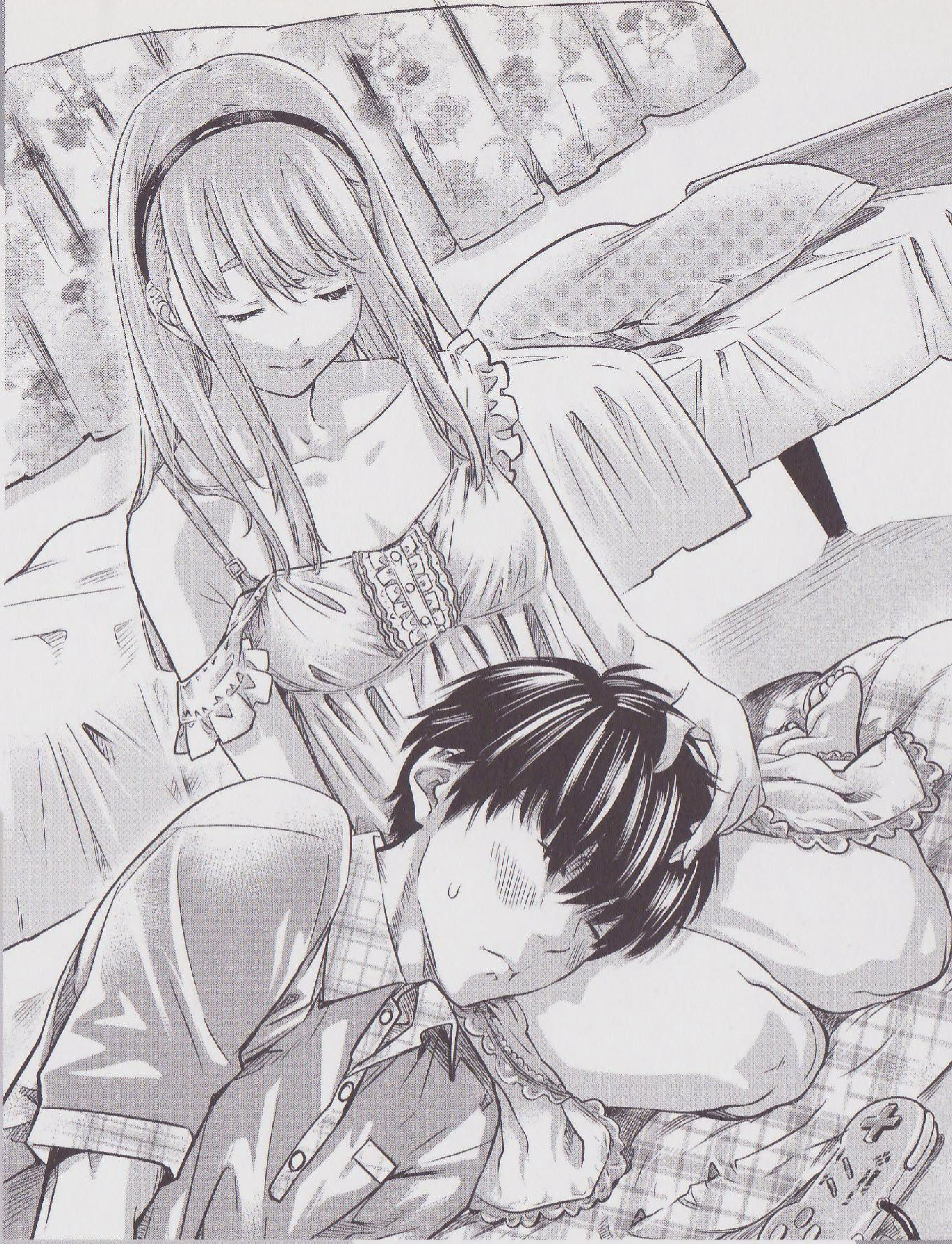
まどそふと同様、若いスタッフが中心となっているのが【HARUKAZE】。今年2月に二作目『ノラと皇女と野良猫ハート』を発売したのですが、デビュー作から本数を一気に伸ばして上半期ランキングで上位も狙える売上に。萌えゲーアワードで月間賞を受賞と内容面でも評価を高めています。同人サークルが母体（若いメーカーはそういうケースが多い）で、一作目をリリースした際、商業作品に求められる作品内容や表現の幅を実感。その反省を活かしたことで大きくステップアップしました。また、まどそふととも交流があり、コラボキャンペーンも実施。ショートTVアニメ展開ではアドバイスもいただいたとのことで、新作『ノラと皇女と野良猫ハート2（仮）』と絡めた来年の活動は注目しております。

そして今年、業界に最も話題を提供したかもしれないメーカーが【Lose】。3月発売の『まいてつ』は上半期トップクラスの売上を記録していますが、ソフト単体orソフト＋特典の販売形態に加え「特典のみ」を販売する展開はおそらく業界初であり、実現させたこと自体が業界にインパクトを与えました。複数店舗で同じソフトを購入し、店舗特典のみを所持してソフトは中古に売る。コアユーザーが慣習的に行っている流れですが、ユーザーは金銭的負担が増えますし、店舗・流通にとっても中古への流れが速くなるため、販売数が読みにくい。業界全体の課題の一つとなっている状況に一石を投じる仕掛けです。また商品にDVDだけでなくソフトのダウンロードコードも同梱。今のPCはドライブがないものが増えており、近年の課題として多くの人が取り組んでいますが、先んじての展開となっています。インストールしたら全エッチシーンが公開されているのも大胆な仕様でしたね。ブランド代表は前2メーカーほど若い人ではありませんが「新しいメーカーだからこそ思い切った手も打てるのでは」とはいろんな関係者から聞いた話で、私もそう思います。

また面白い動きを見せているのが【（株）クリアレーヴ】。ここのみ会社名表記をしておりますが、この会社に属する複数ブランドが面白い動きを見せているんですね。近年増えつつあるミドルプライス（※）作品をいち早く展開し、『僕と恋するポンコツアクマ。』（【スミレ】）ではダウンロード版をパッケージ版と同じ価格で同日発売（同日発売は増えつつあるが、同じ価格はほぼない）。さらに同社プロデューサーは多くのメーカーが参加するライブイベント『EGG -Extra Games Garden』を主催しています。彼もまた話をしていて「美少女ゲームが好きなんだな」と感じさせる人で、今後が楽しみな人物でしょう。

最後にメーカーではありませんが、DL販売等ネット関連には、若くて活きの良いスタッフが多い印象があります。業界の流れ的な面もありますが、ネット系に勢いを感じるのは、こういう人たちが揃っていればこそなのかなと。ついでにいつも「どうなんだろう」と思うのが美少女ゲーム雑誌の編集者。自分も含めて編集長って10年以上変わってないんでは？　でもつっこむと自分の仕事が怪しくなるので深く考えないまま終わります。

※ミドルプライス
美少女ゲームでは中心的な価格である8800円をフルプライスといい、それよりやや安い5～7000円以下の価格帯をミドルプライスと言う。



ゲームと青春を駆けた僕らのゲームセンター・ストーリー

GAME OVER GIRL

ゲームオーバーガール　第2話

Story：アラキフミ
Illustration：MARUTA

真新しい『スーパーファミコン』の箱が、くまさんのぬいぐるみ達と同列に飾られ、まばゆい光を放っている。

もうすぐ『サターン』や『プレステ』が発売されるというのに、ひかりは歳三がのたまった言葉を鵜呑みにして『スーファミ』を購入したのである。歳三はなんだか、すまないような、でも、うれしいような。

「さっそく始めましょう」

ひかりがテレビとスーパーファミコンの電源を入れると、伊藤賢治による荘厳なBGMとともに、ゲーム史に燦然と輝く「名悪役」、七英雄の物語が紡がれる。

『ロマンシング サ・ガ2』。

かつて魔物から世界を守るため戦いながらも、その後追放された者達の悲しい英雄と、血脈を超えて彼らと戦う皇帝の物語。

「せっかくだから、ちゃんとオープニングを見よう」

「はいっ！　勉強させていただきます」

「いや勉強って。ゲームなんだから楽しんでいこうよ」

「あ、そうでした、そうでした。でもこの作品が唯一無二最高のRPGなんでしょう」

「う。まぁ、俺の中では、だけど」

ひかりと初めて出会った日、歳三は自分がこよなく愛するゲームの話題とはつい『ロマサガ2』について、人目もはばからず熱く語ってしまった。それをひかりはどういうわけか、好ましく思っていたらしい。ゲーマーの独り語りを好ましく思うとは、ひかりも不思議な女性である。そしてひかり何度言っても「歳三さま」と呼ぶのをやめない。

歳三は、見かけによらず、頑固なところもあるのかもしれない、と思った。泣いて謝れば呼ぶのをやめてくれるだろうけど、そこまですることもないし、案外、「歳三さま」呼ばわれも心地いいのも確かだったりする。

「歳三さまはこの前、『ロマサガ2』をやらないのは人生の半分を損しているのと同じだ、っておっしゃってました」

「そんなこと、言ったかな」

「はいっ。私、記憶力には自信がありますから。このゲームをクリアすれば、私の人生は1・5倍になるわけなんでしょう」

「そ、そうなのか？　確かに、そう言うことになるのかな。でもこのゲーム、クリアするの大変だよ。全技全種族フルコンプを一応のクリアとするにしても、何周もしないといけないだろうし」

「いまさら何を言ってるんですか。私も覚悟の上です」

「ゲームなんて、覚悟して遊ぶもんじゃない気がするけど」

「覚悟をバネにして飛ぶのが私の人生ですから」

「そうなんだ」

【流し斬りが完全に入ったのに……】

ひかりは、歳三が思っていたよりもこの作品を楽しめているようだった。中でも楽曲のすばらしさについて、何度も嘆息し興奮している。

歳三は、それを好ましく思う。「これのどこが面白いんですか？」などと言われる不安もあったのだ。しかも当時超絶難度として謳われた『ロマサガ2』である。正直、安心した。

しかし歳三にとって、なにしろ横で見ているだけである。操作系についてレクチャーをしたり、たまに「セーブはこまめにしたほうがいいよ」なんて助言を与えるにしても、ネタ晴らしをするわけにはいかないし、なんとも手持ちぶさたである。机の上にあるクッキーを食べたりひかりさんが淹れてくれた紅茶をすすっていたが、なんだか少し眠たくなってきた。

（ずっとこうしてあぐらをかいているのも何だし、少し横になるくらいはいいだろう）

そう思い、歳三はカーペットに横になる。すると、何やら頭の方に柔らかなものが触れた。それはひかりのすらりとした太腿だった。

「あっ、ごめん」

「え、別にいいですよ。それより横になるなら、こうやってちゃんとしてください」

ひかりはそう言うと、体を寄せて歳三の頭を優しく膝に乗せた。

「え」

（ひかりさんにとってちゃんとする、ってのは膝枕ってことなのか？）

驚いて上を見上げると、コントローラーを持つひかりの両手の隙間から、形の良い胸のふくらみが見える。

（このまま眠ってしまってもいいものか。しかし）

歳三は思案したが、やがて考えることをやめた。

ひかりのコントローラーが持つ手を触ると、ひかりはその手を網の目のように握り返してきた。

そして歳三は、バランスを崩したふりをして、ひかりを抱き寄せてみる。

気が付くと、二人は折り重なって眠っていた。

明くる日から、歳三は連勝街道を突っ走った。もちろん、ゲームでの話だ。とにかく何をしても上手くいく。何気なく仕掛けた網に相手は面白いように引っかかり、撃墜されてゆく。

（なんだか、クラスチェンジしたきぶん）

まだ体に残るひかりの優しい温もりが、歳三にとってこれまでにない力を明確に与えている。超覚醒状態。無我の境地。あるいはゾーンに入っている。

きっかけは、ひかりだ。

（ひかりさんは、勝利の女神なのかな）

歳三の自宅は、風呂無しの木造アパート。築三十年。家賃は月二万二千円である。

薄暗い自宅で布団に入り、ひかりとの昨夜は、まるで夢のようだったと思い返す。

東京のお嬢様と、貧乏学生の自分。なんだか、まるで不釣合いだ。

それに、次に会う約束をしていなかった。また行ってもいいのだろうか。

ひかりは、専門学校の同級生だ。その気になれば、誘うことはいくらでも出来るだろう。もし声をかけるタイミングがなければ、交換日記をしたっていい。

きっと彼女は、自分を受け入れてくれる気がする。

そして、ひかりを抱きしめれば、自分に新たな気力が生まれる。

それならば、何度でも彼女と会って、心ゆくまで抱きしめるべきだ。

しかし。

自分は、ひかりの事をすきなのか。

好きな人はひとり、いた。

彼女への燃えさかるような情熱を考えれば、ひかりとの逢瀬はまた違うものであると断言できた。自分はひかりの事を、すきではない。

すきでない人を抱くのは、悪ではないのか。

それは、いけないことだろう。

◇

「ねえ歳三さん。『ＰＣエンジン』のベストカップルは何だと思う？」

「は？」

「だから、チャーハンのベストカップルはラーメンか餃子でしょ」
「どういう事?」
「秋刀魚のベストカップルはおろし大根。それが『PCエンジン』だったら何だと思う?」
「いや、さんまのベストカップルは大竹しのぶじゃないのか」
「いや、真面目に答えてよ。歳三さん」
　ゲーセンの事務室で突然、佐絵がのたまった。歳三はいきなりそんなことを聞かれるとは思いもしなかったので少し驚いたが、なかなか面白そうな問答かもしれない、と少し息を止めて考える。
『PCエンジン』のベストカップルね……。
「『天の声2』かな」
　おお、と佐絵が感嘆の声を上げる。さすがだね、とも続けた。
「わたしも、そう思ってたよ。『CD-ROM^2』では無いんだよね」
「もちろん、『コアグラフィックス』でも無い、と」
　『天の声2』は、発売当初セーブ機能が付属されていなかった『PCエンジン』の弱点を補う周辺機器。周辺機器を接続しないとセーブができない、というハードが成功した時代。代表作としてはアクションゲームやシューティングゲームのイメージが強い『PCエンジン』だが、やはりセーブシステムには確固とした需要があった。『PCエンジン』発売当初は、長いパスワードを要したものもあったのだ。
「ハードそのものの実力を引き上げてるのがいいんだよねぇ、『天の声2』は。『CD-ROM^2』とかはもう、別のマシンだと思うし」
　佐絵が得意顔で言う。言っている意味について歳三はおおむね同意したが、「そこまで得意げになって言うことか」とも正直思ったりもする。
「まぁ確かに、チャーハンに松坂牛が乗ってたら美味しいだろうけど、そりゃもうチャーハンじゃないもんな」
　歳三が続ける。佐絵が答える。
「歳三さん」
「何?」
「確かにその通りだと思うけど、それほど威張って言うほどの事じゃないかもね」
　高熱を出してもゲーム熱は抑えられず来てしまったゲームセンター。とても耐えられず亮真さんというベテランの店員に相談すると、「事務室で休んでいきなよ。薬もあるから」と言われ、それに甘えることにした。その事務室で椅子を並べて横になっていたら、どういうわけか、歳三さんが看病をしにやって来た。どうやら別の店員がいらぬ気を利かせてくれたらしい。そして久しぶりに話す歳三はやけに、大人びて見えた。
　なんだか、女性に対してやけに余裕があるような。
　そして、自分の世界から遠ざかっているような気がした。
　思わず、自分の本音が口をついて出た。
「歳三さん。わたしと付き合ってくれませんか。わたしには、決して振り向かなくてもいいから」

◇

(なぜ、もう少し早くそれを言ってくれなかったのか)
　歳三は自宅で電気を消して独り、思いにふける。
　思いがけぬ佐絵からの告白にとまどっていると、「他に彼女ができたのか」という疑問をぶつけられた。
　ひかりとはきっと、付き合ってはいない。

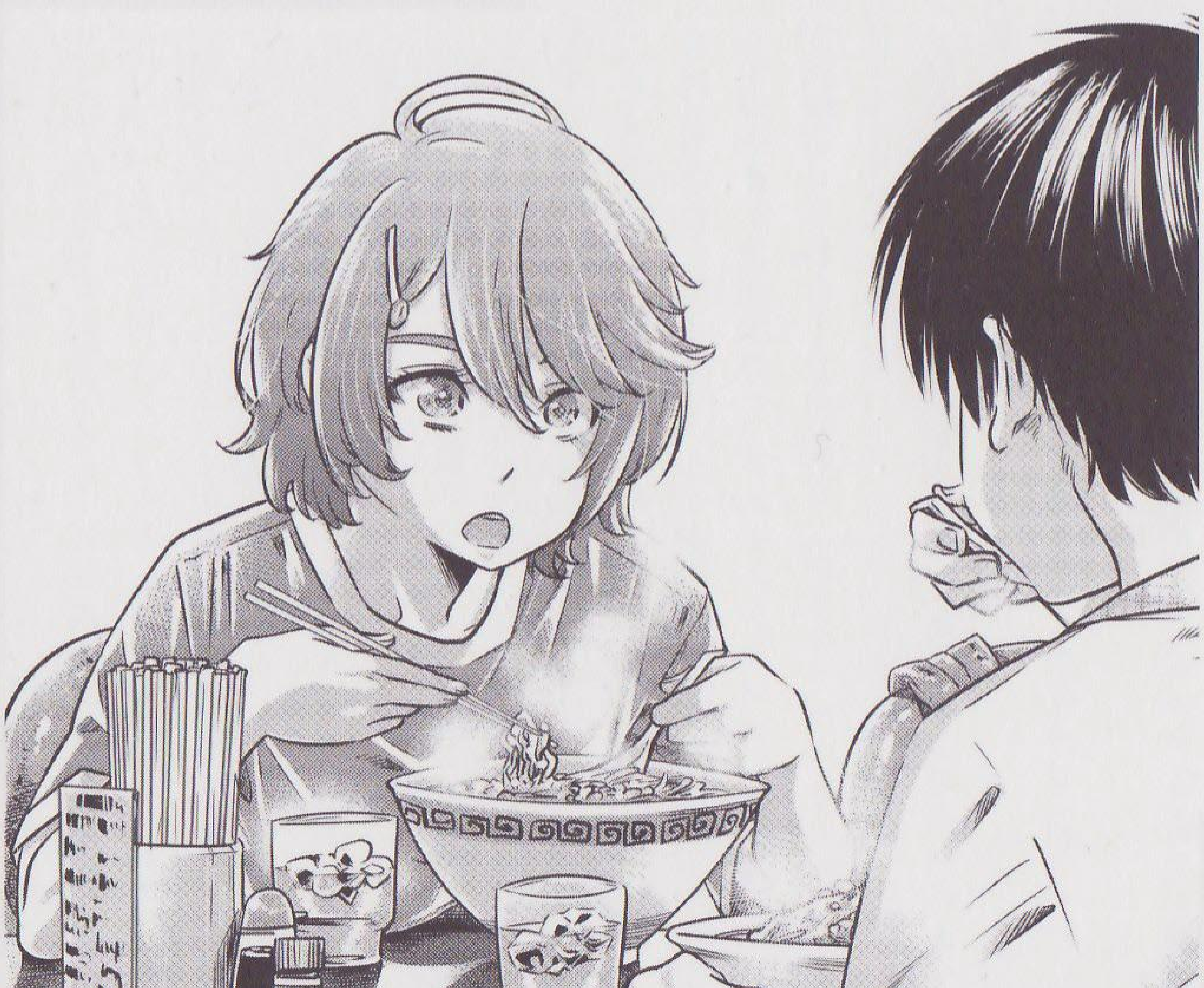
そして、自分は佐絵のことはすきだ。少なくとも、すきだった。だけど、付き合うって何なんだろう。しかも佐絵は、「自分に振り向かなくても付き合って」と言ったのだ。
「自分に振り向かなくてもいい」。思えばひかりにも、そういう所がある。例えばひかりとの暖かく甘い時間は、この上なく幸せだったと言える。しかし、自分はひかりのことが好きだから抱いたわけじゃない。やはりあれは、燃えさかる情欲に身を重ねただけだ。
佐絵に告白されて初めて、それに気が付いた。自分は何をしているんだろうか。
もっとその人のことを心から好きになってから、ひかりを抱くべきじゃなかったのか。そして、今は佐絵は……。
「あのさ、昨日は変なコト言ってごめん。おわびにおごるよ」
バイトの早番は一七時に終わる。佐絵は一八時で帰らなければならないので、一時間だけ、一緒に居ることができる。夕食にはまだ早いが佐絵が奢ってくれるというので、歳三はそれについて行った。
佐絵の告白を受けて、歳三はずっと悩んでいる。
なにしろ、自分はもう、彼女に対して純潔ではないのだ。
しかし、腹は減る。ああ、腹は減る。
米を買う金ももったいないので、食事はもっぱら「めんつゆにうどん」か「パスタにケチャップとマヨネーズ」。
二人の「彼女」について、それこそ夜通し考えていたにもかかわらず情けないことしきりだが、佐絵の申し出は歳三にとって、この上なくありがたいものだった。
亜細亜大、日本獣医大、国際基督大などの最寄り駅である武蔵境駅は、それぞれ気風の違う学生が入り混じる独特の活気があった。駅前には学生の腹を満たす「安くてうまい」食堂が何軒もあり、中でも中華料理屋の「東大楼」は、バイト仲間内でも評判だった。歳三が、
「天津丼ひとつ」
と注文すると、佐絵は
「それじゃ、わたしは味噌ラーメン」
と注文する。

◇

「歳三さんが一番最初に買って貰ったゲームって何？」
昨日、告白したとこなど無かったように、佐絵がゲーム問答を仕掛けてきた。
「ん？　俺は『忍者くん』かな」
「え、ＵＰＬの？」
「ＵＰＬ？」
「『忍者くん』ってＵＰＬって会社が作ったんじゃなかったっけ。『宇宙戦艦ゴモラ』の」
「あれ、ジャレコじゃないっけ？」
「むしろハドソンだったり」
「それは『君』がつくほう」
「いやいや、実はナムコ」
「それ『影の伝説』だから」
佐絵とは相変わらず、話が弾む。
しかし、女子高生に夕食を奢って貰うとは。
しかも、自分は佐絵を傷つけかねない立場にいるのだ。

「誰がために腹は減る」
　歳三はぼそっと呟いた。
「なにそれ、前田日明？　それ言うなら、「鐘は鳴る」じゃないの？　それより、歳三さん。ひとつ提案があるんだけど」
「え、何」
「歳三さんさ、バイト代が入ったらわたしに奢り返そう、なんて考えなくていいからね」
　図星を突かれた歳三が続ける。
「いや、それくらいはするつもりだけど」
「だめよ。そうしたら、わたしが歳三さんに何かをしてあげたことにならないじゃない」
「そりゃそうかもしれないけれど。健全な男子としては、女の子に何かして貰ったまま、というのもなぁ」
「その発言は、地味に女性差別よ」
「え」
「女子高生は歳三さんが思ってるより強いんです。もしわたしに奢られるのが嫌なら、今度ご飯くらい作りに行ってあげるよ」
「まじか」
「まじよ、まじまじ」
「あ、でもだめだ」
「えっ」
　また拒否された？　佐絵の表情が曇る。
「俺のアパート、ガス通ってないからなぁ。何しろガス代払うの、もったいないから」
　結局のところ、二人の関係は宙ぶらりんのまま時は過ぎ、秋。

――女子高生は歳三さんが思ってるより強いんです



ゲーム業界を激震させる大ヒットタイトルが発表される。

『バーチャファイター２』。

世は「バーチャルリアリティ」という言葉が一人歩きし、「ポリゴン」ならリアル、リアルだから「バーチャルリアリティ」だともてはやされ、狂喜していた。そんな中発表されたこの『バーチャ２』はやがて来るポリゴンゲームブームの一代表作であり、ゲーム史に残る大金字塔。流麗なキャラクター達の織り成す技の数々に、ゲーマーのみならず、人々は酔いしれた。アーケードゲームが本当の意味で社会的に火がついたのは、あるいは『インベーダー』以来かもしれない。

まさに、新しい時代の幕開けである。そして、歳三にも転機が訪れることになる。

「ゲーメストは知ってるだろう」

ゲーセン専門の攻略情報誌である。歳三ももちろん愛読していた。

「そのゲーメストで攻略ができるライターを募集してるって話でさ。人を通じてこのゲーセンに心当たりが無いかって相談されたんだけど、歳三、興味ある？」

「え？」

ゲーセンのバイト先輩である亮真の言葉は、歳三にとって代え難く魅力的に思えるものだった。歳三は漠然と、ゲームで身を立てることを考えていた。

すなわち「ゲームで何かを成し遂げる」ことが「プロとしてお金を稼いでゆく」ことであれば、ゲームライターとはすなわちプロゲーマーとも言えるのではないか。

「ただ、腕前を見たいって話でさ、一ヵ月後の新宿のスポット21で開催される大会でそれを見たいって話らしいんだけど。どうする？」

「それって、優勝したら契約してもらえる、って事なんですかね」

「多分、そういう事だと思う。頑張れよ、歳三。一世一代の大勝負だ。今回ばかりは、勝たなきゃ意味がない。ほんとうに、どんな手を使ってでも勝てよ」

どんな手を使ってでも――。歳三の脳裏に、ひかりのやさしい微笑みが浮かび上がった。

◇

ひかりには学校でノートの切れ端に「今度、君の家に行ってもいいかな」と人知れずメモを渡し、「もちろん、待っています」と快諾されていた。

「『ロマサガ3』、一緒にやろうと思ってさ」

「それは、うれしいです」ひかりが自分のためだけに、微笑む。

セガサターンが出でて、プレイステーションも現れた。

世がポリゴンブームに沸き上がる中で発売された、『ロマンシング サ・ガ3』。

ひかりは、すでにプレイ中で、しかもかなりやり込んでいる様子だった。

「竜槍スマウグがなかなか出ないんですけど、何かいい方法知ってます？」

「レベル上げも兼ねて氷の剣取らずにマップ移動くり返すマラソンがおすすめかな」

「なんと、知りませんでした。殺してでも奪い取らなければいいのですね」

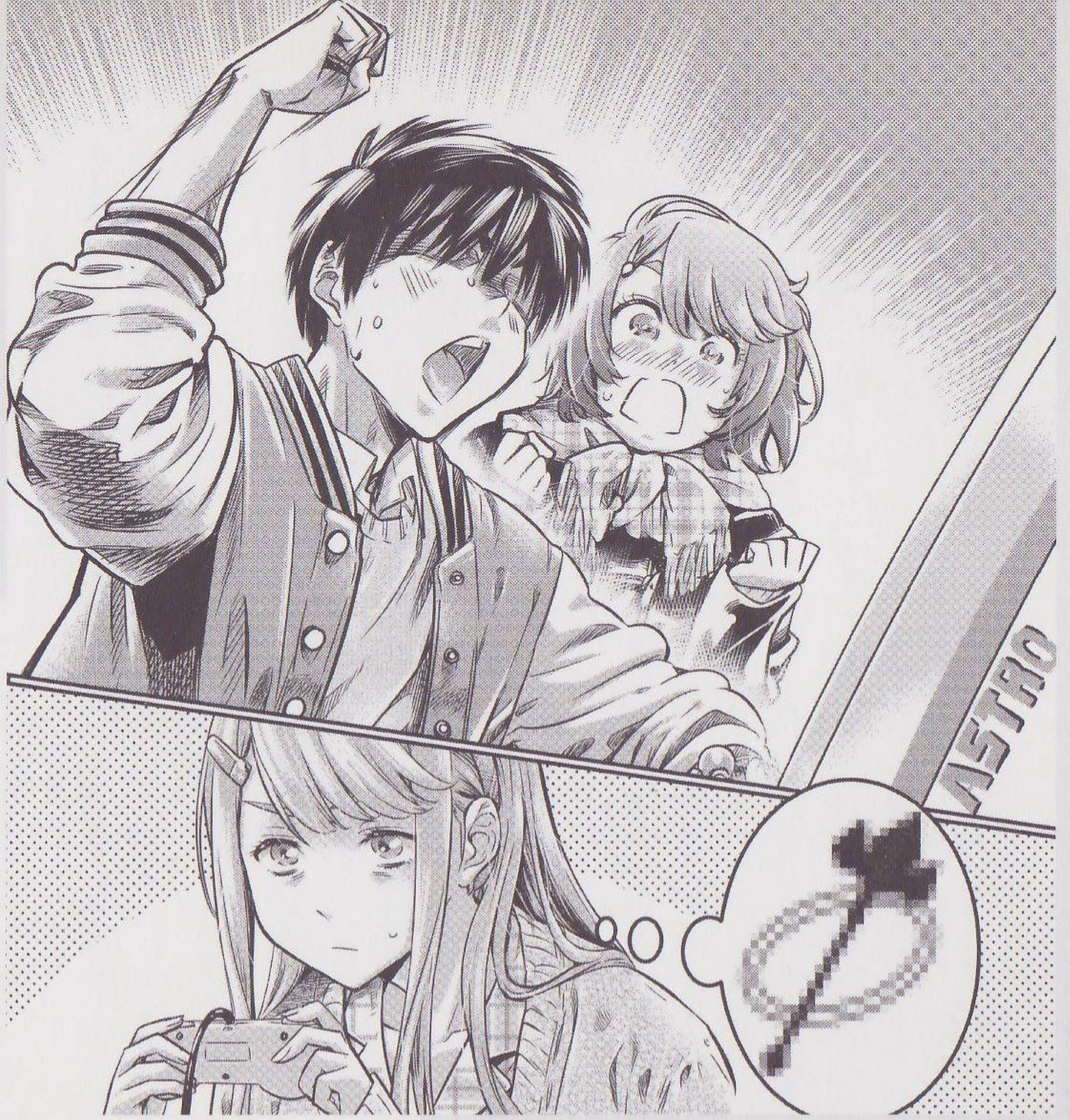
ひかりの家を訪れるのは二回目で、しかも久々だったが、彼女はいつの間にかドップリとゲーム・ライフにはまり込み、それを楽しんでいた。

歳三はいつの間にかひかりの膝に自分の頭を乗せている。

（我ながらいつの間にこんな体勢になったんだ？）

そういえば、ひかりさんが、
「耳かきしてさしあげます」
って話からの流れだったような。おかしい。当然、自分は今日、ひかりを抱くためにやって来た。しかし、ひかりを前にしても、彼女を抱くことが「悪」の所行ではないのか、という葛藤はそれなりにあったのだ。だけど、なんだかその葛藤は、うやむやになりつつある。
だって膝枕があったかすぎるから……。
「ゲームは、自分が世界に入り込めるのがいいですね。映画もいいですけど、主人公にはなれないし」
ふと、ひかりが語りだした。
「へぇ」
歳三が返す。彼は今まで、ゲームと映画を同列のエンタメとして語るなどとは、思いもしなかった。
「確かに映画っぽいゲームってありそうだけど、ゲームっぽい映画って成立しないかも」
「私にとっては、映画よりゲームの方が楽しいです。ゲームには自由があるから」
「自由?」
「はい。親に言われてるんです。25歳までは自分の好きに生きていいって。その代わり25歳になったら、縁談を受ける約束なんです」
「それって、どういうこと」
「どなたかよき御仁と結婚して、その方の子供を産むと言うことです」
「そうなんだ」
「はい」
歳三は、膝枕状態から上を向いて、ひかりの表情を伺った。思いのほか、穏やかで優しい顔だった。

「だから歳三さま。理由なんて無くても、いつでも私の所に来て下さい。私が25歳になるまでは」
「え」
「何か理由があるんでしょう? 私のもとに来て下さったのは」
「りゆう」
歳三は、図星をつかれた。
「りゆう、は、ある」
「聞かせてくださいませ」
歳三は少しの沈黙の後、正直に答えることにした。
「君を抱きたいから」
「なぜ?」
「怒ってもいいけど、笑わないで聞いて欲しいんだ」
「笑わないし、怒りません」
「うそだ、きっと怒る」
「きっと私じゃない誰でもいいから、とにかく女の人を抱きたくなった、とかでしょう」
「それは違う」
「あれっ」
違うの、と不思議そうに言って、ひかりは歳三に顔を寄せる。
ひかりは甘く香っている。
「へんなひと。でも、うそは言ってなさそう。それは、私じゃなきゃダメって事なんですか?」
「うむ」
「うむ、って何ですか。歳三さまは、おとの様みたいね」
ひかりが眼前で微笑むと、いきなり歳三の頭に両腕を回して、顔を自分の胸に押しつけた。



——私にとっては、映画より
ゲームの方が楽しいです。
ゲームには自由があるから

「ぶっ、なに。くるし」

柔らかく温かいふくらみが、歳三の息をさえぎる。

「なに、じゃありません、歳三さま。私じゃなきゃダメなんだったら、私に異論はありませんよ。どうぞ、お抱き下さいませ？」

◇

ひかりと一晩を明かした後、やはり罪悪感に苛まれた歳三ではあったが、同時に晴れがましい気分も感じていた。自分は明確にひかりを利用していたが、ひかりはそれを受け入れた。ひかりもまた、歳三を利用しているところもを感じたのだ。彼女が25歳になるまでの、都合のいい関係。

男と女の関係には、そういうものもあるのかもしれない。

そして歳三はやはり、半年前と同じように、自分がの血が滾るのを感じていた。

指先の一本一本爪の先まで神経が研ぎ澄まされ、世界が今までとはまるで別の世界のようにはじけ、歳三の眼に鮮やかに映し出される。

今なら誰と闘っても、負ける気がしない。肌で感じる空気の流れから、相手の挙動を読むことさえ出来る気がする。

中央線で二十分あまり。「聖地」として全国に名を轟かせるゲームスポット21西新宿店で彼は連勝に連勝を重ねた。

亮真と佐絵が歳三に同行していたが、佐絵とはまだ、目を合わせていない。

そして、決勝戦が始まった。

【次号に続く】

はじめから・つづきから

「人とゲーム」をお題に語る不定形コラム

今回のお題「親子ゲーム」

by アラ井フミ（作家）

先日電車で帰宅中、息子のスポーツクラブのチームメイトに「今度の『ドラクエ』は主人公が初めてしゃべるんですよね」といきなり話を切り出された。

顔を上気させながら「楽しみだなぁ」と語る少年の顔を見て、ああ、僕にもこういう頃があったなぁと感慨にふけることしきり。どうも近頃のゲーム少年たちはソーシャルゲームばかりを遊んでいるイメージがあったので、『ドラクエ』というフレーズが少年の口から聞けた事自体にも驚きがあったりしたのでした。『ドラクエ』は今でも現在進行形なり。

それこそ僕の少年時代はファミコンブーム真っ只中。『ドラクエⅠ』から『Ⅲ』までが二年と半年のうちに発売されるという今では考えられないようなリリース期間のせいもあってか、この頃の記憶は今でもわりかし鮮明なんである。つまり、僕らが「今度の『ドラクエ』は三人から四人パーティーになるんだぜ！」とか「仲間が酒場に預けられるんだぜ！」「えっ、酒場に仲間を預けるってどういうこと!?」というような会話を、三十年弱という時空を超えて少年と会話したということです。「今度の『ドラクエ』は初めて主人公がしゃべるんですよね!?」「え、それってどのナンバリング？」「『モンスターズ』の『Ⅱ』です」という風に。

そもそも「ナンバリング」という僕の言葉を正しく理解して返答できる少年が、果たして「今時の少年」のモデルケースになりえるかはさておいて、もしかしてこの情報社会においても少年たちの間で都市伝説的な「ゲーム論」が流布する可能性があるのでは、とも思ったりした。

つまり僕らが「ロトの剣って最強らしいぞ」「俺の友達が三本取ったって言ってた」というような都市伝説が、今でも形を変えて残っているのではと思う次第。「友達がロトのよろい（あるいはロトのしるし）を自力でとった」みたいな。

というわけで息子に聞いてみる事にした。

「おい息子、『モンスターストライク』の最強キャラって何だと思う？」

「ああ、アーサーだって友達が言ってた」

友達が言ってた、って、お前も『モンスト』やってるだろうがよ……。

「アーサーは強いけど、最強はないと思うけどなぁ」

「だって友達は三体もってるって言ってたし」

だって、ってそれも質問の答えになってない。しかしこれが10代初頭である少年の模範的な回答というものである、と信じたい。ああ息子よ。

しかしやはり都市伝説的な「ゲーム論」が流布していることはやはり間違いないようで、ほかにも色々と興味深い「うわさ」を聞く事ができた。『妖怪ウォッチ』の『スシ』と『テンプラ』をそろえると最強になる、みたいな感じ。

限られた資金（おこづかい）と情報の中で産み出されるこれらの都市伝説は、たわいもないもの。しかし、そもそも「正しい情報」が必ずしも娯楽を生むとは限らないわけで、そういう意味では「正しい情報」を生業にする僕たちは必ずしも人生の養分を生むわけではない。「アントニオ猪木こそ最強」「いや馬場だ」という論議って、やっぱり楽しいじゃないの。人生はだれかを汚さない限り楽しければいいわけで、そんな愉快な都市伝説を安易に真相で埋める作業って、むしろ人生の「おかしみ」みたいなものを奪ってしまうこともあるんじゃないんだろうか！　大切なのは信じることで与えることじゃないんですよ。

とはいえやはり親父肌を吹かせたいところで、先の『モンスト』談義では「いやいや俺のヴァルキリーにアーサーでは勝てんワケがあるのだ」とそこはかとなく都市伝説的な情報を吹き込んでみたりした。悪いのはいつも大人だ。

というわけで、前途洋洋とした導かれし勇者（ゲーム少年）たちに人生の先輩として今日も楽しみ説いていくのである。

「このゲームやってみ。バキュラって255発弾当てると壊せるんだぜ」、なんて。

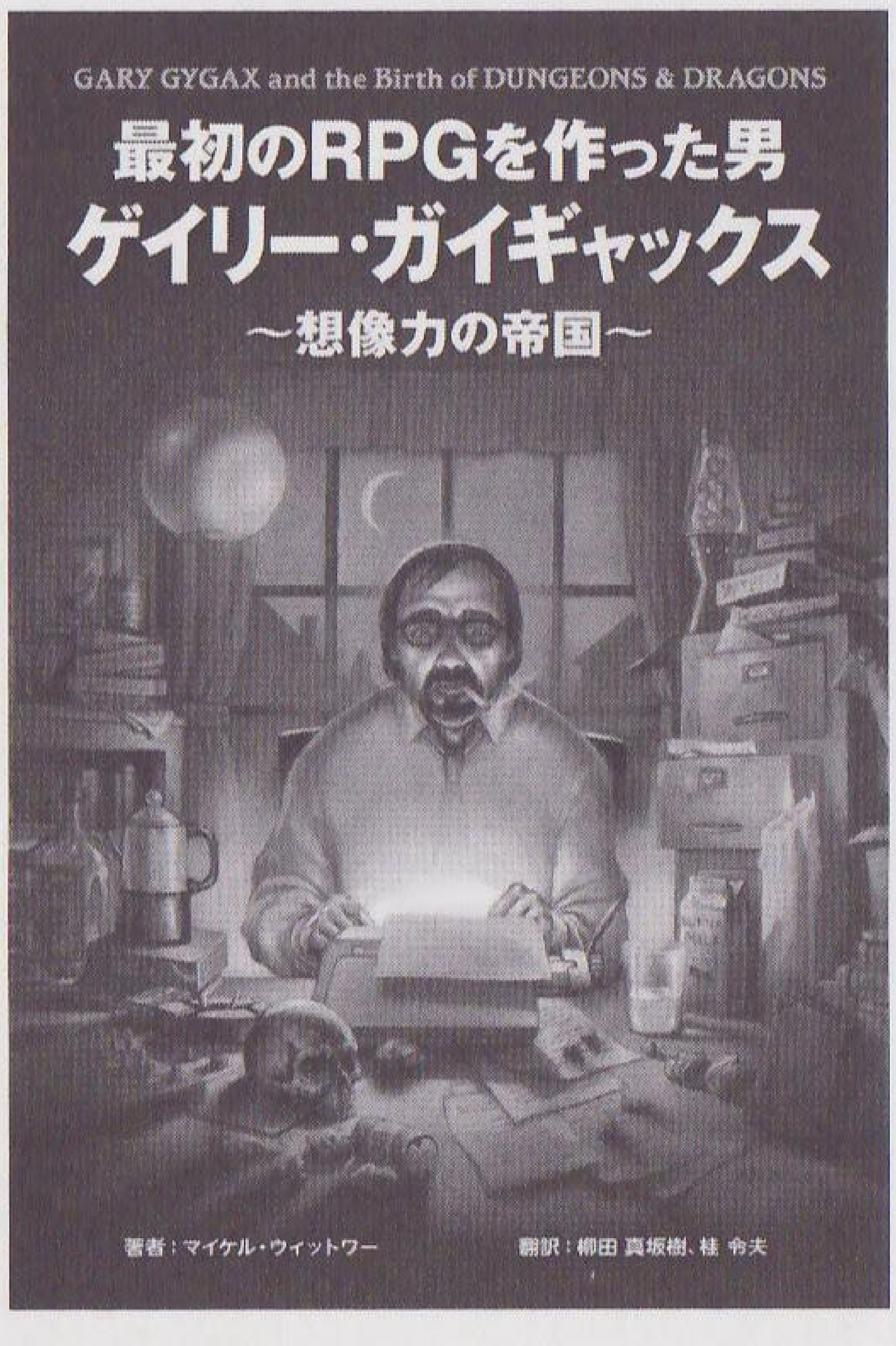
Game Book Review

ゲーム書評

ゲーム世代の読者の知識欲を刺激する！　かもしれないゲーム関係の本を読んでみるコーナー。（記事中の敬称略）

解説＝箭本進一（フリーライター）

最初のRPGを作った男 ゲイリー・ガイギャックス ～想像力の帝国～



■新書版／320ページ
■発売：ボーンデジタル
■発行日：2016年6月30日（発売中）
■価格：2916円（税込）

人からゲームは生まれる

さあ、伝説の答え合わせをする時間です。RPGの始祖は『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』（以下『D&D』）。では、その源流は？

ボードゲームと演劇、ルールに則ったプレイと自由なコミュニケーションを組み合わせたゲームはいかにして生まれたのでしょうか？　これまでに無かったゲームが突然変異的に生まれたとされる『D&D』ですが、モノを作るのが人であるからには、原料はその人生であるはずです。本書は、『D&D』の成り立ちと、同作が引き起こした偉大なムーブメントと大いなる騒動を、生みの親であるゲイリー・ガイギャックス氏の人生を通して見ていきます。

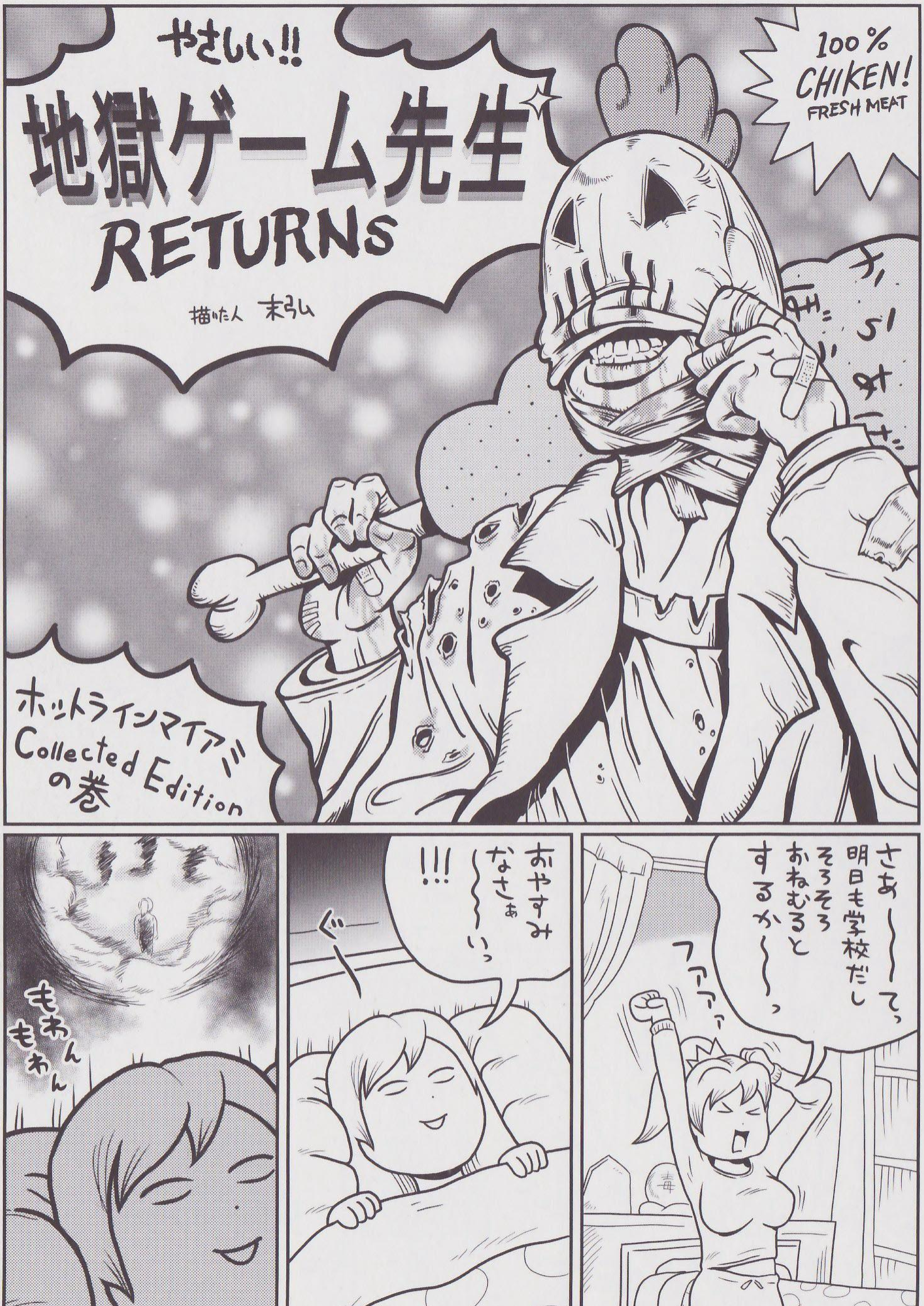
シカゴに住むゲイリー少年が、母から民話の薫陶を受け、夜の廃病院を探索し、父の病を機にボードゲームに耽溺する。全てのエピソードは『D&D』へと繋がるものであり、同作のワンダーを知る者にとっては、魔術のタネ明かしのようにも見えるのです。

タネ明かし、といっても幻滅する必要はありません。『D&D』という魔術のタネは伝説だからです。本書で描かれる、1950年代以降のアメリカのボードゲームシーンと、そこで遊ばれる『D&D』に影響を与えたゲームたちは、伝説の存在であると同時に、ある種の懐かしさも感じさせます。友達の家をたまり場にしてボードゲームにうつつを抜かし、なかなか居ない同好の士と出会えるゲーム大会に興奮し、ゲーマー同士の結びつきが新たなモノを生み出していく。それは1980年代の我々が体験したのと同じ光景です。『コンプティーク』と『ロードス島戦記』で『D&D』を知り、仲間と共に放課後にセッションし、ゲームを通して普段の生活ではあり得なかった出会いが広がる。ゲーマーというのは洋の東西を問わず同じなのだと、安心と誇らしさを覚えるのです。

そして『D&D』が生まれ、ガイギャックス氏は様々な騒動に巻き込まれます。ゲームが生み出した富が長年の友情を引き裂き、行方不明事件と『D&D』を強引に結びつけられるなど、苦難の日々が始まります。それでもモノを作り続けるガイギャックス氏のパワーは、読む者に深い感銘を与えてくれるのです。

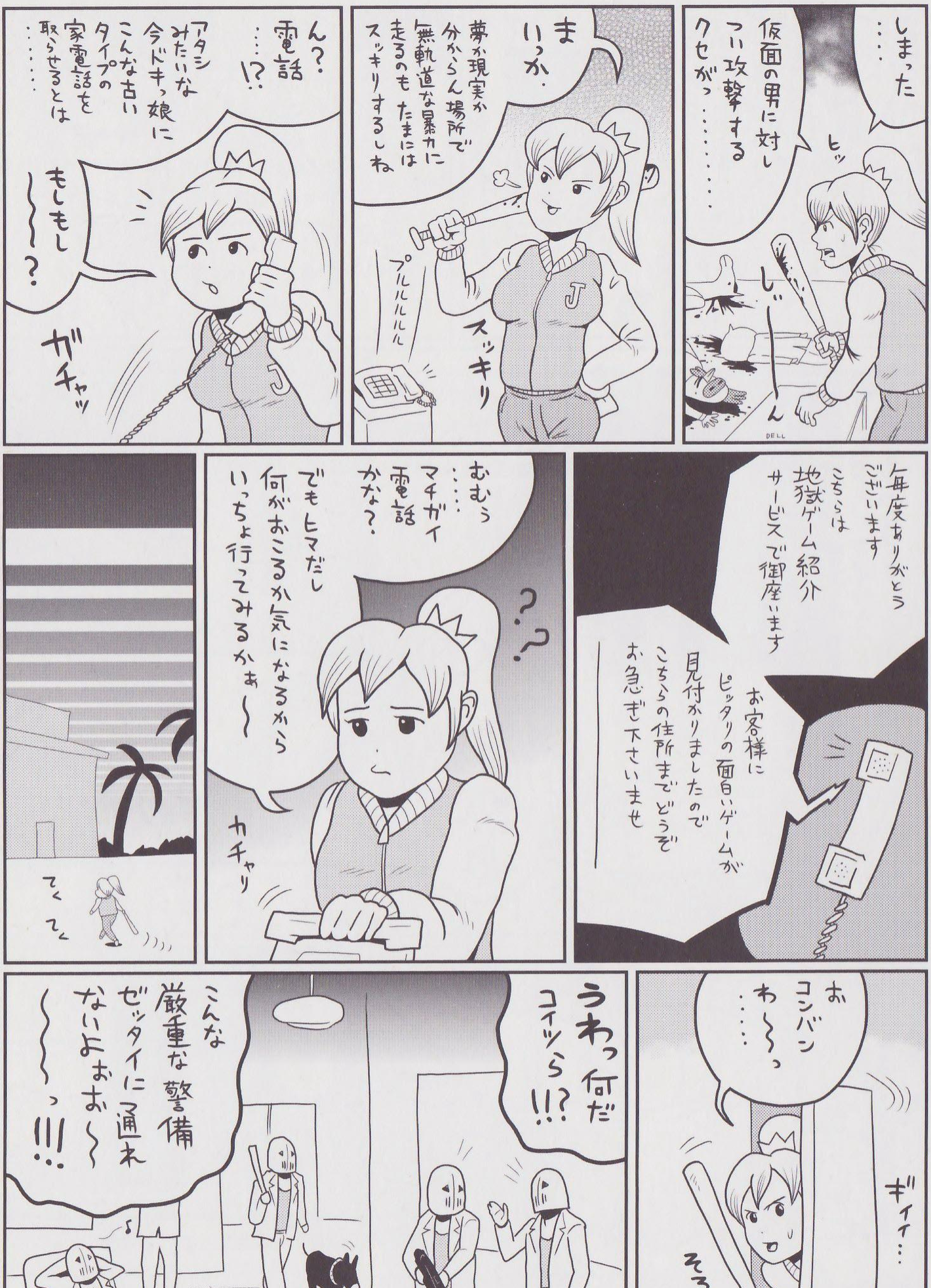
『D&D』にまつわる歴史を語るものであり、クリエイターの一代記でもある本書。1980年代の第一次『D&D』ブームを共有する人も、そうでない人も、一読の価値はあると言えるでしょう。

世間では心の仮面（ペルソナ）のゲームが大人気ですが先生たちは仮面を被って殴るゲームの話をします





※ **CERO D**　17才以上推奨の家庭用ゲームのこと。14才の地獄子(仮)ちゃんがプレイするのはふさわしくないほど過激な内容というわけだ！


しまった……
仮面の男に対しつい攻撃するクセがっ………
ヒッ
しーーん
ま いっか・
夢か現実か分からん場所で無軌道な暴力に走るのもたまにはスッキリするしね
スッキリ
プルルルルル
ん？電話……!?
アタシみたいな今ドキっ娘にこんな古いタイプの家電話を取らせるとは……
もしもし〜〜？
ガチャッ
毎度ありがとうございます こちらは地獄ゲーム紹介サービスで御座います
お客様にピッタリの面白いゲームが見付かりましたのでこちらの住所までどうぞお急ぎ下さいませ
むむぅ……マチガイ電話かな？
でもヒマだし何がおこるか気になるからいっちょ行ってみるかぁ〜
??
カチャリ
てくてく
おコンバンわ〜っ……
ギィイ…
そろ〜〜り
うわっ何だコイツら!!?
こんな厳重な警備ゼッタイに通れないよぉぉ〜〜〜っ!!!


ーと言ってても仕方がないか…
上手くこう、何かファミコンのゲームみたいに
キッ
ちょっとづつパターンをつかんで行けば進めるかも……!!
いくぞぉおっ
バッ
おらぁーーっ
ノーコンテヌーでクリヤーーッ!!!
バットキター?!!
常に見下ろし視点の「ホットラインマイアミ」はドット絵風グラフィックのみならず、アクションの硬派ぶりもレトロゲームにひけを取らない。ストレートかつ研ぎ澄まされたものになっています。
うおーっ
わーっ
PS4
ホットライン マイアミ Collected Edition
PS4
VITA
PS3
■発売:スパイク・チュンソフト
■ジャンル:バイオレンスアクション
■発売中
■PS4・PS Vitaパッケージ版:3996円(税込)
■PS4・PS Vita・PS3ダウンロード版:3564円(税込)
■CERO D(17歳以上対象)
元のPCでのマウス操作に合ったゲームデザインではありますが、PS4でも割と問題なく暴れられます。
TAKE 1
イタイ!
恐怖の犬
わん
TAKE 2
イタイ!!
わん
次こそは……
一瞬でも気を抜けば即死の嵐の中を無数にリトライをくり返しながら進むさまは完全に手かげんなしの本物のハードコア!
そのトリップするかのようなリズムは確実に合法ゲームドラッグの世界へあなたを誘うでしょう。

▼▼▼地獄ゲーム先生が遊んだのは日本語ローカライズされたスパイク・チュンソフト版ですが、Steamでもダウンロード販売中です！





地獄子(仮)ちゃんが「完」とか言ってるけど連載が「完」ではないからね!?

読者アンケート & プレゼント

アンケートをお送りいただいた方の中から抽選で読者プレゼントをお贈り致します。
当選結果は発送をもって代えさせていただきます。

① プレイステーション(R)ストアカード ¥3,000

PlayStation©Storeで配信されているダウンロードゲーム等の購入にご利用いただけます。絵柄は変わる場合があります。

※編集部提供



1名様

② 図書カード1,000円

編集部もTGSに行ってきました。過去のゲームショウのグッズも混ぜておくかもしれません。

※編集部提供

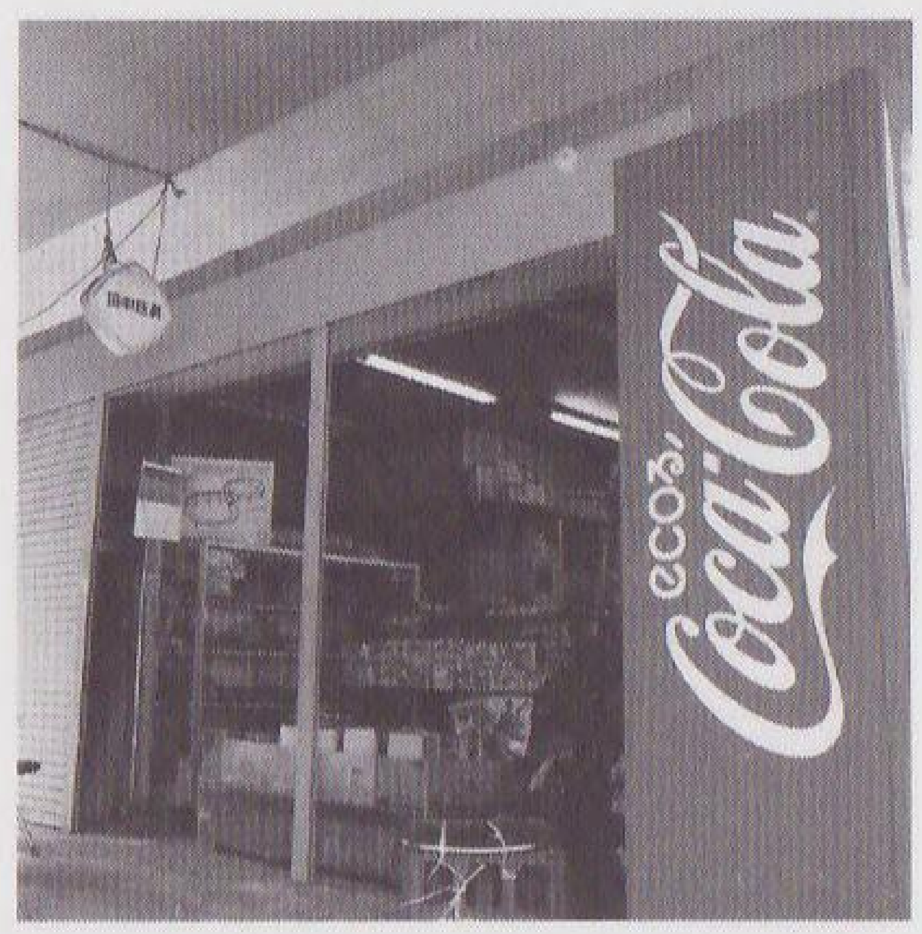


1名様

③ 前号「おもちゃ屋さん探訪」入手物

前号で紹介した横浜市金沢区「田中玩具店」が年内に閉店されるそうで古い商品のセールをされていたので、編集部で購入した玩具をプレゼントします。昔の商品につき傷みや経年劣化もあり品質保証外となります。ご理解いただける方のみご応募ください。

※編集部提供



10名様

■応募方法

官製はがきに郵便番号・住所・氏名・アンケートの答えをご記入の上、
下記の宛先までご郵送ください。

【郵送宛先】〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6共同ビル(錦町3丁目)201号
株式会社アンビット GAMEgene編集部「2号アンケート」係

【応募〆切】
2017年2月28日(当日消印有効)

■アンケート

①上のプレゼントの中から欲しいものを1つを選び、番号をご記入ください。
②年齢と性別をご記入ください。
③本誌以外によく読む雑誌または新聞がありましたら1つご記入ください。
④よく見るWEBサイトがありましたら1つご記入ください。
⑤右の記事一覧から面白かった記事の番号を3つまでご記入ください。
⑥右の記事一覧の中からつまらなかった記事の番号を3つまでご記入ください。
⑦本誌の発売をどこで知りましたか? 下記A~Gの中から1つお選びください。
A.インターネット(サイト名もご記入ください) B.ツイッター
C.SNS(Facebookやmixiなどを含む) D.雑誌広告 E.店頭 F.人に聞いて
⑧本誌を購入された「店名」または「通販サイト名」を1つご記入ください。
⑨ご感想・ご意見・ご要望などありましたら、ご記入ください。

2 イースⅧ -Lacrimosa of DANA-
18 Neo ATLAS 1469
24 バトルガレッガ Rev.2016
42 WILD GUNS Reloaded
52 プリンセスメーカー2 リファイン
58 セガ3D復刻アーカイブス1・2・3完結記念特集
97 セガハードウェア限定GOODSを手に入れよう
98 同人ゲーム応援団 ディスクリーチャーズ
104 アーケードゲームノスタルジー
108 生き様はゲームコーナーと共に。「養老ランド」に行こう!
114 ゲームセンター探訪
122 おもちゃ屋さん探訪
124 ゲームあるある歴史旅
126 GM -genetic music-
132 美少女ゲーム非常事態宣言
134 ゲームオーバーガール
143 はじめから・つづきから
144 ゲーム書評
145 やさしい!!地獄ゲーム先生RETURNS

前号の訂正のお詫び

前号P.84「タイトー作品に見る『RAY』リスペクト」の『グルーヴコースター3』紹介記事に誤りがありました。
下記のとおり訂正致します。

誤)『レイフォース』からは1面のBGM『PENETRATION』が収録されている。

↓

正)『レイストーム』からは1面のBGM『GEOMETRIC CITY』が収録されている。

読者ならびに関係者の皆様に、深くお詫び申し上げます。

バックナンバー紹介



GAMEgene（ゲーム・ジーン）
Vol.1

A5判152P
価格：本体1200円+税

好評発売中！

【内容】●RAYの軌跡～レイフォース・レイストーム・レイクライシス●「天野ゲーム博物館」に行こう！●ジャレコ音ゲー大全●バトルトラバース●ゲーム音楽ヒストリカルインタビュー「アタリ初代サウンド専任者ブラッド・アレン・フラー」他、さまざまな記事を掲載！



GAMEgene編集部公式ツイッター

@gamegene_books で検索！

無料のミニブログ「ツイッター」の編集部公式アカウントが更新スタート。本誌や本誌単行本の発売情報を最速でお届けするのはもちろんのこと、日常のゲームに関する出来事や話題もつぶやいていきます。気軽にフォローお願いします！

次号予告

Vol.3ではアーケードアーカイブスで配信中の懐かしの名作をピックアップして特集予定。80年代アーケード名作アクションの作曲者インタビューを水面下で進行中。対戦格闘ゲームのイベントレポート。1号から企画している海外デベロッパーインタビューはそろそろ公開できるか!?　ご期待ください。

次号『GAMEgene（ゲーム・ジーン）Vol.3』は、2017年3月発売予定です。

編集後記

各インタビューは名作を今のゲームとして作る情熱にゲーム熱が刺激されました。セガ3D復刻アーカイブスはカジュアルに楽しめるのと3DSで持ち運べるのであの頃のセガを未体験の世代に遊んでみなよと手渡して反応を見るのが楽しい。『サンダーフォースⅢ』の復刻はファンとして嬉しい。感激。

執筆者募集中！

■応募要項■

編集やライターなど商業での実務経験のある方はもちろんのこと、自費出版・同人誌等での編集経験のある方、あるいは未経験者でも構いません。読者の心を動かす面白い記事・楽しい記事・読み応えのある記事を書ける方であれば、どなたでも歓迎致します。

※未経験者の方へ：編集部からのお仕事の規模としては副業・副収入程度のものになります。本誌ライターとしての採用ならびに発注にあたって、本業のお仕事や学業に支障がないよう、くれぐれもご注意ください。

ご応募、お待ち致しております。

<必要書類>

①履歴書（電話番号と、PCで送受信できるメールアドレスを必ずご明記ください）
②自由課題2000～2200文字（レビュー、コラム、小論など形式は自由。なお攻略記事や攻略資料でのご応募の場合は文字数は自由です）
③商業媒体経験者の方は、WEB・雑誌・書籍等に掲載された記事のコピーを同封してください。
④自費出版や同人誌の出版経験のある方は、自己PRとして編集部に見せたいページのコピーまたは実物を同封してください。
⑤前述③と④のどちらも無い方は②の自由課題を頑張ってください！

<応募方法>

・前述①～⑤の該当する必要書類を同封の上、下記の宛先にご郵送ください。

【郵送宛先】
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6 共同ビル（錦町3丁目）201号
株式会社アンビット　GAMEgene編集部「執筆者募集」係

・郵送後、gamegene@ambit.co.jp宛に、書類発送完了の旨をメールでご連絡ください。
・応募から1ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。
・応募物は返却の保証をできかねますので、貴重品は同封なさらないよう、ご注意ください。

GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する［ゲーム・ジーン］

GAMEgene（ゲーム・ジーン）Vol.2
GAMEgene編集部　編著
2016年11月30日　第1刷

発行人
山森 尚

発行
株式会社 アンビット
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6
共同ビル（錦町3丁目）201号
TEL:03-3291-2340（編集）

発売
株式会社 徳間書店
〒105-8055
東京都港区芝大門2-2-1
TEL:048-451-5960（販売）
振替:00140-0-44392

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

この本に関するお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の午後4時～7時までの間に03-3291-2340までお願いします。

本書へのご意見・ご感想は、保管し有意義に活用させていただきますので、郵便またはメールでお送りいただけますと幸甚でございます。
・郵便宛先：〒101-0054　東京都千代田区神田錦町3-6
共同ビル（錦町3丁目）201号
株式会社アンビット GAMEgene編集部
・メール宛先：gamegene@ambit.co.jp

ISBN978-4-19-864914-2

STAFF

●編集
山本悠作（アンビット）

●構成／執筆
青木聡（An-EDITOR.）
中村友次郎
多根清史
箭本進一
安部理一郎（スプロケ）
ジストリアス
アラキフミ
hally
風のイオナ（シティコネクション）
冨島宏樹
小山祥之（A.M.P.GROUP）
畠山欣文
津田清和（GAME HEADLINE）
卯月 鮎

●翻訳
尹 秀姫

●取材協力
長門克弥

●漫画・イラスト
末弘
MARUTA

●特別協力
糸井賢一
有田シュン（シティコネクション）
芹澤正芳
鳥辺野 九
巽 吟子

●ロゴ・表紙・デザイン
高橋みどり（マイクロハウス）

●本文デザイン・DTP
柿谷たつや（pi-park）
杉野龍平（pi-park）

●DTP
有限会社ウィッチプロジェクト

●印刷・製本
凸版印刷株式会社



9784198649142

ISBN978-4-19-864914-2
C0076 ¥1200E (0)

1920076012006

徳間書店
定価：本体1,200円 +税